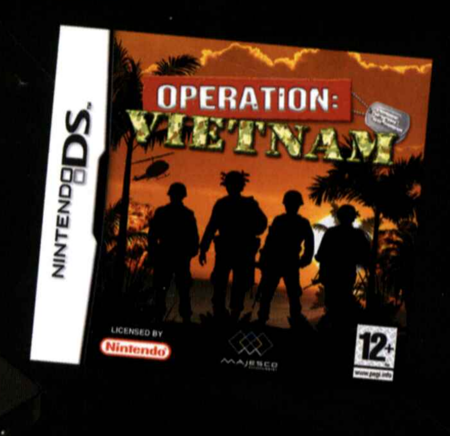


Wii
NINTENDO DS
GANA 2 CONSOLAS Y LA FIGURA DE LINK
NGAMER
REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO
¡¡A FONDO!!
ZELDA
ANÁLISIS CON CONTENIDO ÚNICO
SUPER MARIO GALAXY
El mejor juego para la Wii
LO ÚLTIMO del Tokyo Game Show
NÚMERO 1
GLOBUS
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
8 413042 502166 000001
¡LAS CRÍTICAS MÁS EXIGENTES!
FIFA 08 p46
RESIDENT EVIL p24
METROID 3 p42
DRAWN TO LIFE p58
VIVA PIÑATA p26
JAM SESSIONS p60
RAYMAN RR 2 p18
MYSIMS p50
SONIC RUSH ADV. p56

¡LA GUERRA COMO NUNCA ANTES LA HABÍAS VISTO!

OPERATION: VIETNAM



Tienes todo el control en tus manos para eliminar a todos tus enemigos y lograr salir con vida.



Durante un vuelo rutinario sobre la zona de guerra del Vietnam, tu helicóptero es derribado: Tú y tu pelotón debéis escapar de ahí lo antes posible y liberar a los civiles raptados.



Utiliza el lápiz táctil para intercambiar rápidamente entre tus 4 soldados en cualquier momento, y así aprovechar las cualidades únicas de cada uno.



Enfréntate a feroces enemigos, tanques, torretas y demás, mientras destruyes todo a tu paso.





NINTENDO DS







NGAMER

NÚMERO 1

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Redactor José Arcas
jarcas@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Sara Borondo, Ramón Méndez, Pablo G. Taboada y Carlos González

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Esther Codina
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: David Ortega
Internet: Cani Montes
Sistemas: Oscar Montes
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15Ð
F. Imp. 03/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.globuscom.es

Editorial

No hay mejor momento que coincidir con los lanzamientos de Mario, Zelda y Metroid para presentarte NGamer, la nueva revista independiente de videojuegos de Nintendo, en la que encontrarás 100 páginas con las críticas más rigurosas, artículos, concursos exclusivos, zona retro, curiosidades, consola virtual...

Eran muchos los que pedían una revista de Nintendo más madura, más crítica con los juegos (porque un siete es un notable y no un suspenso), más acorde a la edad media del usuario de consolas Nintendo que se ha incorporado en los últimos años y a los que ya llevamos media vida jugando.

Nacemos con el reto de mejorar mes a mes y traerte siempre la mejor actualidad de Nintendo DS y Wii. Y de la misma forma que somos exigentes con los juegos, queremos que tú lo seas con nosotros. Porque, al fin y al cabo, todos somos jugadores.

JOSÉ ARCAS REDACTOR
jarcas@globuscom.es

EN PORTADA



EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA



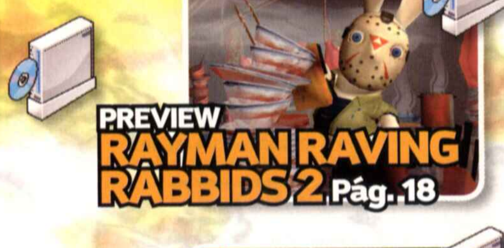


LO MÁS DESTACADO

Un juego espectacular, lleno de acción y diversión para los jugadores más exigentes

METROID

Pág. 42



PREVIEW SUPER MARIO GALAXY Pág. 12

PREVIEW RAYMAN RAVING RABBIDS 2 Pág. 18

PREVIEW MARIO & SONIC Pág. 30

Número 1

Sumario



REVIEW PHANTOM HOURGLASS Pág. 3



REVIEW SUPER PAPER MARIO Pág. 48


3+
www.pegi.info
¡HAZ EL MONO!
CON TU NINTENDO DS
COLUMPIAR
COLUMPIAR
DONKEY KONG
JUNGLE CLIMBER
NINTENDO DS lite
Donkey Kong vuelve a la acción en su nueva aventura para Nintendo DS ¡Presiona los botones L y R para hacer que Donkey Kong gire y escale como nunca! Únete a Diddy Kong e impide que King K. Rool y sus esbirros dominen el universo con las poderosas bananas de cristal.
NUEVO COLOR : PLATA
© 2007 NINTENDO/PAON. TM, ® THE NINTENDO DS, AND THE NINTENDO DS LITE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.



NG EXPRESS

NOTICIAS RUMORES COTILLEOS DATOS

MÁNDANOS LO QUE QUIERAS **REVISTANGAMER@GLOBUSCOM.ES**

¡VAYA TELA!

ESTE MES 9 MILLONES DE WIIS HASTA SEPTIEMBRE **1** NUEVO COLOR PARA DS: EL PLATA **5 MILLONES** DE *NEW SUPER MARIO BROS* EN JAPÓN

CITA DEL MES
"Yo siempre me leía la enciclopedia, de cabo a rabo"[1]. Satoru Iwata, hablando de sus hábitos de infancia.

LO MÁS
Twlight Princess
Majora's Mask
Phantom Hourglass
Link's Awakening
Ocarina Of Time

5 COSAS QUE APRENDERÁS EN NGEXPRESS ESTE MES. 01 Despídete de Ian Wright 02 Saluda a las nuevas sorpresas de Nintendo 03 Cómo no parar el ritmo en vacaciones 04 La Wii es más potente de lo que tú creías 05 La Wii cura la neurosis de guerra

HORA DE CELEBRARLO

¡Nº 1!

Nintendo no se confía

Los foros de Internet han hablado: "Wii prints money" (Wii imprime dinero).

Como un obelisco, se yergue altiva, orgullosa. Con su tranquilizador brillo azulado, la Wii es la líder entre la actual generación de consolas con tranquilidad.

El prestigioso diario *Financial Times* situó en septiembre a la Wii con nueve millones de unidades vendidas en todo el mundo, por delante de la Xbox 360, con 8,9 millones, y de la PS3, con 3,7 millones. En todo caso, ojo a esos 3,7 millones: Sony no lo está haciendo tan mal después de todo. La última vez que Nintendo encabezó el ranking de fabricantes fue hace 15 años con la SNES; el hito supone traspasar un umbral de proporciones heróicas.

Y a Nintendo le cuesta creérselo, siguiendo con lo de "no competimos de verdad con las consolas" que algún gurú de las relaciones públicas dijo hace un tiempo. "La 360 y la PS3 básicamente se intercambian cuota de mercado a medida que alternan las rebajas de precio. Pero ese proceso no afecta a nuestro negocio", afirmó Reggie Fils-Aime en una entrevista reciente.

Eclosión navideña

De creer a los geniecillos de las relaciones públicas, el ascenso de la Wii promete seguir hasta culminar en una auténtica eclosión estas navidades, en las que el canal de distribución norteamericano estará literalmente

Blanca, negra, rosa y ahora, plateada. Para gustos se inventaron los colores.



Aquí no vimos la campaña de publicidad con Nicole Kidman, y no se sabe si la actriz australiana seguirá comiéndose el stylus.



1 Interesante y revelador lapsus informático: cada vez que tecleamos "Fils-Aime" el procesador de textos intenta cambiarlo por 'Full time'. ¿Coincidencia? Nosotros creemos que no, aunque en un momento deliciosamente sincero él afirmó: "si tuviéramos una coyuntura adversa, quizá escogeríamos lo fácil, a fin de tener seguridad de obtener beneficios". Ese es el espíritu. Sin embargo nos gustó también su afirmación: "Yo soy el investigador número uno mundial de los estudios de Miyamoto".



Se ha desatado una batalla entre *Galaxy* y éste por ser el título que mejor define a la Wii. *Smash Bros* consigue sorprendernos cada día.

Esto... Los Ice Climber también están contentos por el éxito de Nintendo

inundado de Wiis. Pero Reggie tranquiliza a los siempre paranoicos yanquis: "Estamos haciendo llegar más y más producto a Estados Unidos. Habrá en las tiendas una cantidad de consolas Wii sin precedentes". Eso no quiere decir que te puedas relajar hasta la mismísima Nochebuena: "Todavía puede resultar difícil en algunas ocasiones echarle el guante a la Wii", augura Fils-Aime[1].

Pero que nadie de Nintendo eche tampoco las campanas al vuelo: al fin y al cabo estamos a sólo 100.000 Xboxes de cambiar el titular para el mes que viene diciendo que las tornas han cambiado... y son muy conscientes de ello. Durante una cena con Shisegato Itoi, el creador de *Mother*, el presidente de Nintendo Satory Iwata aclaró que no pensaba dormirse en los laureles, y que apostaba por "evitar optar por lo fácil" al objeto de "sorprender a la gente de manera agradable".

Y consiguió sorprender. En el curso de un almuerzo, Iwata dio un sonoro "no" a las insistentes peticiones de un próximo *Wii Sports 2*. "No vamos a tomar ese camino fácil, no vamos a incluir siete deportes más en el juego ya que *Wii Sports* tiene cinco. No cerramos las puertas a la posibilidad de una continuación, pero sí a corto plazo", puntualizó con aire travieso.

Iwata se muestra igual de interesado y ávido ante una tarta de manzana que sosteniendo una conversación intelectual.



La Nintendo DS negra y roja tiene personalidad. De momento, sólo podrán tenerla en los Estados Unidos.



Incluso el pantallazo más soso de *Super Mario Galaxy* posee diez veces más energía que el de cualquier otro juego.

El memorándum de sorpresas de Iwata alcanzó a Nintendo Europa, que ha sustituido su habitual renuencia a facilitar una lista de lanzamientos potable y fiable por una sucesión de agradables anuncios. Está el "Virtual Console Hanabi Festival": una riada de exclusivas japonesas que llegan a estos lares por primera vez. La joya de la corona es *Sin and Punishment*. La Wii se consolida como hogar de los jugones locos por el retro, y acabamos de conocer que muy pronto estarán disponibles títulos de Neo-Geo en la Consola Virtual. ¿Alguien da más?

Es hora de jugar

Volviendo al presente, seguramente habrás visto la nueva DS plateada que está llegando a las tiendas europeas: el primer color desde el rosa aparecido hace ahora un año. ¿Y al otro lado del charco? El modelo antes exclusivo de *Brain Training* en rojo y negro ya está disponible para todo el mundo. Eso sí, nosotros seguimos todavía esperando que aparezca la tonalidad "azul hielo".

Para cuando eas esto cabe esperar que se haya hecho público el color nuevo Ah, eso nos recuerda algo: los juegos. *Galaxy, Smash Bros* con soporte Wi-Fi, *Zack and Wiki, Mario and Sonic, Guitar Hero III, Forever Blue*... sencillamente no se recuerda un invierno con un catálogo de novedades de esta magnitud. Nintendo ha vuelto a la cima, y pretende quedarse ahí, conscientes de no dormirse en los laureles.

LINK'S CROSSBOW TRAINING

ZELDA, DESDE OTRO PUNTO DE VISTA



El Zapper de la Wii. Una gran aportación, pese a tanto plástico

En pocas palabras: es el *Wii Play* del Zapper. *Crossbow Training* se incluye en el paquete del Zapper y ofrece tres estilos de juego. El modo más simple reduce el campo visual y se dispara desde un punto de vista estático. El modo Defender te brinda libertad para desplazar el puntero hasta el borde de la pantalla (defendiendo un vagón, por ejemplo) y Ranger, además, introduce el movimiento y podemos seguir la pista a los enemigos a través de entornos 3D. Facilita a un público masivo el acceso al mundo de los shooters, y alguno seguramente acabará siendo un jugón. Vale 20 dólares en EE.UU., y seguramente 20 euros cuando se venda por aquí.



En todo momento disfrutamos del método *Twilight Princess*. *Crossbow Training* lo tiene difícil.

EN ESPAÑA, TAMBIÉN

De acuerdo con la consultora AC Nielsen, Nintendo es la compañía que más unidades de hardware ha vendido en España en lo que va de año: Nintendo DS y Wii suman el 51% del total de unidades de hardware vendidas. Nintendo DS acapara el 63% del segmento de mercado de consolas portátiles de nueva generación, mientras que Wii se convirtió en líder del segmento de consolas de sobremesa de nueva generación sólo 22 semanas después de su lanzamiento (desde el 1 de abril) y es la consola más vendida en 2007.

Hoy, Wii suma el 44% del mercado de consolas de sobremesa de nueva generación. Con respecto a las ventas de software en España en 2007, las cifras de AC Nielsen muestran que un buen número de títulos desarrollados para las consolas de Nintendo lideran las listas de los más vendidos.

Siete de los diez juegos más vendidos en España para todas las plataformas en lo que va de año, son juegos creados para las consolas Nintendo DS y Wii (entre ellos, Brain Training #1, Más Brain Training #4 y Wii Play #5). De los diez videojuegos más vendidos en 2007 para las plataformas portátiles de nueva generación, un 80% son juegos desarrollados únicamente para Nintendo DS.

Por último, del listado de los diez videojuegos más vendidos en 2007 para consolas de sobremesa de nueva generación, un 60% son juegos desarrollados para Wii.

EN EL HOSPITAL

La Wii cura

Terapia Nintendo

No sólo le ha servido a más de uno para ponerse en forma en internet (el Experimento de *Wii Sports)* y ha abierto los videojuegos a un mercado enteramente nuevo: ahora parece que la Wii está resultando útil también en escenarios médicos. Un hospital en Miniápolis está utilizando juegos de la Wii como herramienta para rehabilitar a pacientes afectados por traumas severos e incluso se ha dado el caso de un boxeador canadiense que usa *Wii Sports* para que le ayude a redescubrir sus habilidades motoras después de una lesión cerebral ocurrida hace unos meses. Imagínate lo que harán con *Wii Balance Board.*

Lo sentimos, en tu caso Wii no puede hacer nada por tu salud mental





HABRÁ MÁS STAR WARS

LucasArts da el visto bueno

Se dice que un informe de LucasArts, entre bromas, habló de que el inminente título *Lego Star Wars: the Complete Saga* es "apenas un aperitivo" de cosas que están por aparecer para la Wii. El plato principal será *Star Wars: the Force Unleashed*, con duelos de espadas láser moviendo el Wiimando como si fueras un Jedi. Seguro que ya lo has hecho alguna vez...

MÁS DESCARGAS

WiiWARE, PARA 2008

¿Estás a la espera de algo para la Consola Virtual que no sea un juego retro? Pues el año que viene habrá material nuevo que hacer pasar por tu conexión a internet. No se han anunciado títulos específicos, pero se dice que la remesa inicial de producciones internas de Nintendo se centrará en títulos educativos y juegos de puzzles. Esperemos que esto prepare el camino para contenido adicional de estudios de desarrollo más pequeños.

POSIBLE SORPRESA

PAPER MARIO DS

¿De camino?, ¿o no?

¿Nintendo entrevistando a Nintendo? No es la forma en que esperábamos averiguar ningún secretillo, pero he aquí un comentario de Ryota Kawade, director de *Super Paper Mario:* "Quiero hacer algo que sorprenda a la gente que lo vea. No tento ningún plan específico para Nintendo DS, pero creo que podemos crear un *Paper Mario* increíble si usamos las capacidades de la DS".

Y el producto Kensuke Tanabe añadió: "Si encontramos otra idea especial y que pueda marcar tendencia, mejor que la prestación de optar entre el 2D y el 3D, puede que empecemos conr un nuevo *Paper Mario"*.

Así que cuenta con ver los primeros pantallazos de la inevitable versión para DS a finales del año que viene. Seguramente.

HITO DE MARIO PARA DS

FELICES 5 MILLONES

Mario necesitará muchas velas

Para cuando leas esto *New Super Mario Bros* habrá dejado atrás la cifra de cinco millones de unidades vendidas en Japón: un número sólo superado por el *Super Mario Bros* original de Famicom, y sólo a unos 400.000 juegos de la suma de unidades vendidas de *Super Mario World* y *Super Mario 64* juntos. Felicidades, Mario, machote; sigue así.

CUÁNDO SALE...



Wii

JUEGO	FECHA
Carnival Games: Juegos de Feria	12 octubre
Sea Monsters	19 octubre
Harvest Moon Magical Melody	19 octubre
Rockstar Table Tennis	19 octubre
Metroid Prime 3: Corruption	26 octubre
NBA Live 08	31 octubre
Thrillville: Off The Rails	31 octubre
The Simpsons	31 octubre
Dragonball Z Budokai Tenkaichi 3	8 noviembre
Guitar Hero III	8 noviembre
Lego Star Wars	8 noviembre
Endless Ocean	9 noviembre
Super Mario Galaxy	16 noviembre
Godzilla: Unleashed	22 noviembre
Need for Speed Pro Street	28 noviembre
Resident Evil Umbrella Chronicles	30 noviembre
Geometry Wars Galaxies	noviembrer
Ghost Squad	noviembrer
Avatar: The Burning Earth	noviembrer
Spyro: The Eternal Night	noviembrer
EA Playground	noviembre
WWE SmackDown vs. Raw 2008	noviembrer
Rayman Raving Rabbids 2	noviembre
Pokémon Battle Revolution	noviembre
Zack & Wiki	7 diciembre
Nights: Journey of Dreams	invierno 2007

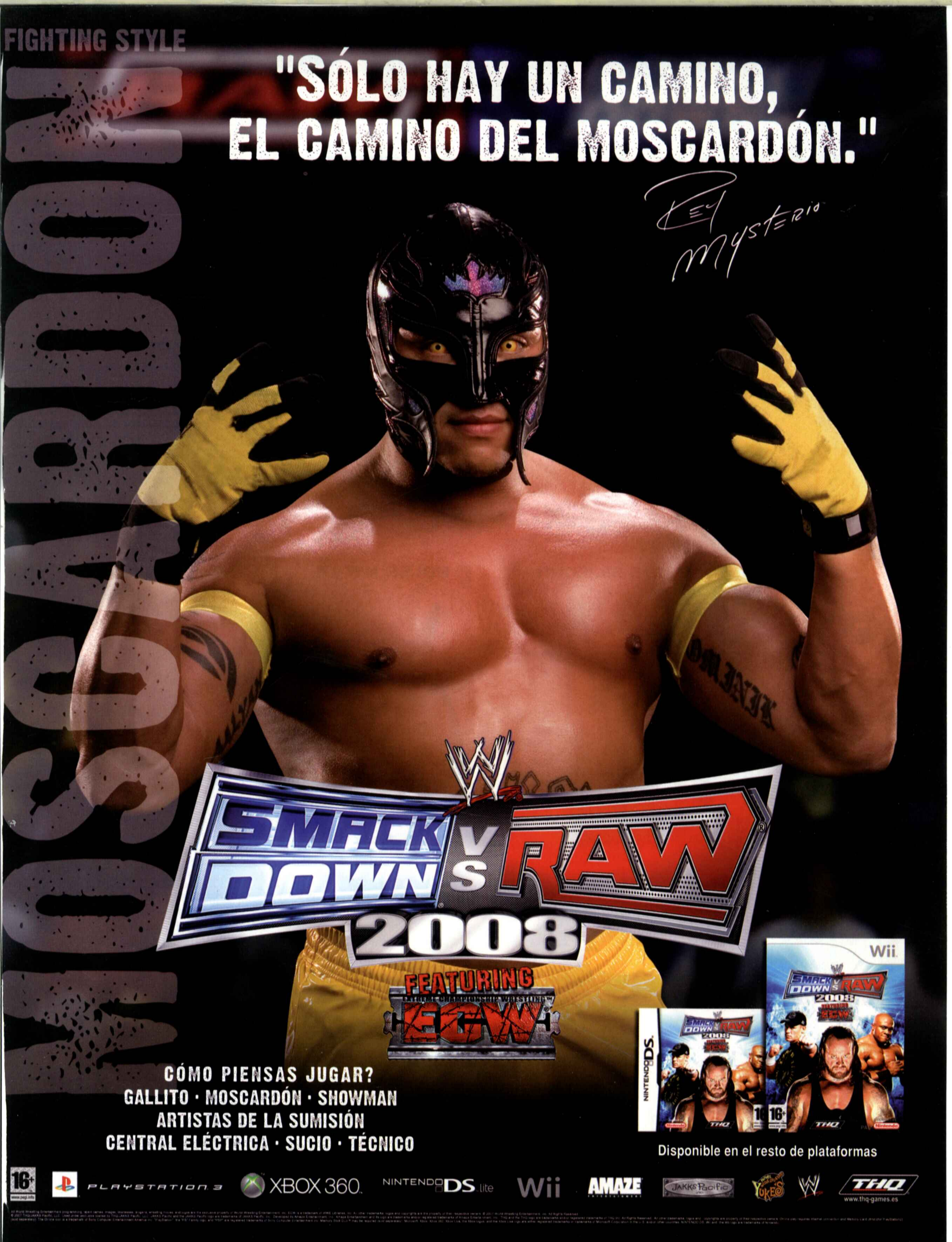


DS

JUEGO	FECHA
Chronos Twins	12 octubre
Dolphin Island	12 octubre
Donkey Kong Jungle Climber	12 octubre
Spider-Man: Friend Or Foe	12 octubre
Sea Monsters	19 octubre
Zelda: Phantom Hourglass	19 octubre
Balls Of Fury	26 octubre
Operation Vietnam	26 octubre
Thrillville: Off The Rails	31 octubre
Los Sims 2 Náufragos	31 octubre
LEGO Star Wars	8 noviembre
EA Playground	14 noviembre
Mario Party DS	23 noviembre
Geometry Wars Galaxies	noviembre
Godzilla: Unleashed	noviembre
Pro Evolution Soccer 2008	noviembre
WWE SmackDown vs. Raw 2008	noviembre
Dementium: The Ward	noviembre
Bomberman Story DS	noviembre
La Brújula Dorada	noviembre
Boulder Dash Rocks	noviembre
Jenga	noviembre
Rayman Raving Rabbids 2	noviembre
Ultimate Mortal Kombat	noviembre

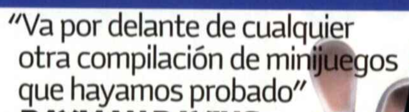
LAS CLAVES

Según se aproxima la época comercialmente más importante del año, los ascensos más reseñables son los de Super Mario Galaxy, Phantom Hourglass y Pokémon Battle Revolution. Geometry Wars *debería constituir una buena apuesta, también, y* Zack & Wiki *tendrá a toda la familia enloquecida por navidades. El mejor momento para saquear a conciencia la cuenta bancaria.*



FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO,
EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
Disponible en el resto de plataformas
16+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es

"Va por delante de cualquier otra compilación de minijuegos que hayamos probado"
RAYMAN RAVING RABBIDS 2
PÁGINA 18



Previews




12


22


24

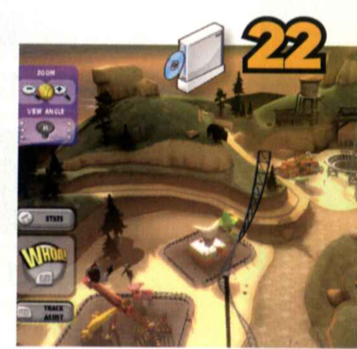

31


30


27

EN ESTE NUMERO...




22


31

LAS NOVEDADES DEL TOKYO GAME SHOW

Tras el descafeinado E3 y una Games Convention que todavía sigue en época de crecimiento, el Tokyo Game Show mostró algunos de los títulos que van a alterar tu hormona jueguil los próximos meses. De izquierda a derecha: *Soul Calibur Legends, Final Fantasy IV* y *Dance Dance Revolution Hottest Party*. En la página 32 tienes más.









SUPER MARIO GALAXY

Cuenta atrás para el despegue

Sólo queda un mes para que salga el juego que definirá cómo jugar a la Wii. Esto es lo que sucederá (hemos empezado a contar hace una semana, para no perdernos nada)

Miércoles 10 de octubre

37 días

Los cuentos de princesa secuestrada de Mario apenas supondrían un problema para ilustres como Dickens o Shakespeare, pero *Galaxy* se esfuerza un poco más. Sólo un poco. Celebrando el paso de una estrella fugaz, la fiesta en el Reino Champiñón es interrumpida por Bowser y Compañía, llevándose a Peach. El intento de rescate se interrumpe por unas fuerzas misteriosas que le envían a una luna muy lejana, donde comienza su misión. Tenemos nuestras dudas sobre si Nintnedo revelará al principal antagonista tan pronto – cabe esperar encontrar muchas caras familiares en el camino.

Jueves 11 de octubre

36 días



Respecto a su estructura, tes enfrentas a 120 estrellas a través de 40 galaxias y seis mundos. Unos informes secretos que han llegado a nuestras manos dicen que pulsando un par de botones saldrás de los niveles y puedes volver al "mapa del laboratorio". ¿Podría Shigeru (Miyamoto) haberse desecho de un mundo que gire en torno a las 3D a favor de un mapa 2D? Él mismo dijo que Galaxy está fuertemente influenciado por la propuesta mostrada en *New Super Mario Bros.*

Viernes 12 de octubre

35 días



Los fans de las melodías clásicas de *Mario* no estarán decepcionados: *Galaxy* se compone de nominaciones musicales y éxitos remezclados. Desde el tecno de "Underworld theme" de Beach Bowl Galaxy (aún no se sabe cuál será el nombre de la galaxia en español), hasta la explosión de alegría de *Super Mario Bros 3,* en la Cookie Factory Galaxy, el juego hace referencia a la propia serie en la banda sonora y en la lista de enemigos. Eso sin mencionar el deslumbrante sonido de Gateway Galaxy.

Sábado 13 de octubrer

34 días



Nos llegan informes de una Galaxia Experimental; una fase formada por pequeñas pruebas y minijuegos. Sólo la ha probado un puñado de periodistas alemanes, con lo que podría ser una chorrada auténtica, pero con la brillantez que Nintendo demostró en los minijuegos extras de *New Super Mario Bros,* no nos sorprendería que algo parecido ocurriera en este título.

Domingo 14 de octubre

33 días

Tenemos otra pequeña preocupación: la dificultad. Tras bailar por la demo del E3, el representante de Nintendo se frotó las manos y dijo: "Esperad a ver los niveles ocultos, mua-ja-ja-ja". Llegamos a la Cookie Factory Galaxy, y dos minutos después ese "mwa-ha-ha-ha" parecía exagerado. Un campo lleno de agujeros en constante movimiento puede resultar una experiencia tensa pero sin atisbo de dificultad. ¿Será Galaxy suficiente reto?

Lunes 15 de octubre

32 días

Las animaciones de Mario han mejorado. Imagínatelo en las arenas movedizas (poniendo caras y agitándose). También será encantador sentarle en las fuentes de la Honeybee Galaxy y ver como aspea los brazos al salir propulsado hacia arriba.

Martes 16 de octubre

31 días

¿Un nuevo Pokey? Son más puntiagudos que el que ves a la derecha – aunque también hay una variante amarilla. En *New Super Mario Bros,* los Pokeys se vencían con la bola de fuego, con lo que se supone que habrá flores de fuego.

Miércoles 17 de octubre

30 días

En *Super Mario World,* los Pokeys podían ser engullidos poco a poco por Yoshi. Nintendo ha mantenido la boca cerrada sobre la aparición de Yoshi y Luigi, pero dada la antología creada en Mario, no sería una sorpresa verles de nuevo en *Galaxy.*

Jueves 18 de octubre Día nacional de las pilas para el mando

¿Ves el amasijo de cañones en el fondo de esta imagen? Nintendo ha mencionado que hay un planeta 10 veces más grande de lo normal, y podría ser éste perfectamente.

Viernes 19 de octubre

Vuelven los bloques interrogante, llenos de fragmentos de estrellas y de monedas. Queda un misterio por resolver: una tubería oculta en la Honeybee Galaxy nos llevó a un bloque interrogación que no pudimos activar. Saltamos, caímos encima, volamos, disparamos estrellas... todo sin éxito. ¿Habrá algún movimiento especial?

Sábado 20 de octubre

27 días

Esas secciones en las que hay que correr contra la pared (abajo) recuerdan al Reloj Tic Tac de *Mario 64;* aunque son más simples en su diseño que los rompecabezas de los campos de asteroides, seguro que darán buenos momentos de plataformeo.

Domingo 2

26 días

Si golpeas las monedas con una interrogación se activan trajes y misiones secretas, como recoger esta partitura. Cada nota reproduce una parte del querido tema de Mario: la recompensa por seguir en orden la partitura será rescatar de la melodía clásica de Nintendo.

Lunes 22

25 días

Las salas y caminos secretos ensucian el juego. Si entras en una tubería oculta en la Eggplant Galaxy llegarás a una hilera de interruptores azules, que llevan a una seta de vida extra una vez que los hayas pulsado todos. Estas misiones ocultas alargan la vida de *Galaxy.*

Martes 23 de octubre

ías

¿Has terminado de explorar el primer planeta del juego? Saltando dentro de los cráteres saldrás disparado al otro lado, pero si en vez de eso te colocas en su borde y sitúas la cámara en el lugar idóneo, podrás ver a través del planeta. Sacar todo el provecho de *Galaxy* de esta manera te revelará momentos de gran belleza.

Miércoles 24 de octubre

s

Volveremos a ver el clásico culetazo. Aunque a parte de este movimiento, del salto normal y del giratorio, el representante de Nintendo ha prometido una variante del ataque de salto que nunca hemos visto antes. ¿Podrás apuñalar a tus enemigos? Es poco probable.

Jueves 25 de octubre

s

En tu viaje por la Honeybee Galaxy, el camino que cruza la cascada estaba bloqueado por un pedrusco (en este pantallazo lo tienes en el centro, a la derecha). Evidentemente, en visitas posteriores esperamos saber que hay ahí. Al final lo logramos.

Viernes 26 de octubre Luna llena; imagínate saltando sobre ella

as

Mario pierde su traje de abeja si se moja; esta imagen de la derecha no parece muy esperanzadora para él. Sobre todo con esa nube gris del fondo. Esperamos que haya algún objeto que puedas mover en el agua para que Mario Abeja haga sus proezas.

Sábado 27 de octubre Los relojes se atrasan una hora. Una hora más que esperar!

) días

Pensamos que la otoñal Honeybee Galaxy (a la derecha) significaba un cambio de estaciones. Pero esta geografía es un reflejo del nivel primaveral visto en la demo del E3. ¡Señor, esta galaxia va al revés!



Domingo 28 de octubre Galaxy está disponible en eBay por 300 €

La punzante cola de escorpión está colocada en esta tierra con forma de judía, en la misma galaxia con manzanas gigantes y planetas en forma de Donuts. Aquí habrá enemigos subterráneos en el Donut o wigglers esperando salir de las manzanas, para hacer honor al tema musical de esta galaxia.

Lunes 29 de octubre

No hemos visto ni rastro de las flores que propulsan a Mario desde el tráiler de la GDC, pero mira bien y podrás ver una gran flor roja en la imagen de arriba esperando sin duda alguna a que alguien juegue con ella al "me quiere, no me quiere".

Martes

17 días

La imagen de arriba es también la primera que pone un nivel en contexto con la misión principal – en este punto, Mario ha coleccionado 24 estrellas; está claro que no es una de las galaxias abiertas.

Miércol

16 días

Los efectos de agua cristalina son muy bonitos, con un efecto visual más extravagante que el realismo de *Forever Blue*.

Jueves 1

15 días

¡Los pingüinos han vuelto! Han emigrado de las frías montañas y se les ha visto buceando bajo el agua. Aún hay esperanza de echar una carrera contra estos adorables compañeros deslizándote sobre el hielo.

14 días

Viernes 2 de noviembre Galaxy llegó a Japón ayer

Tenemos dudas de si tanta gravedad llevará al pingüino a las profundidades, pero nada comparado con el placer de saltar en un planeta con poca gravedad. En esta ocasión, es de esperar que la inmensa gravedad cause algunos problemas con el control de Mario.

13 días

Sábado 3 de noviembre

Sí, ese es Huesitos acabándose el postre. Lo que está enterrado a su izquierda ha sido identificado por algún avispado forero como los ojos y nariz de Yoshi. Buen intento, pero no.

12 días

Domingo 4 de noviembre

¿Intentando evitar los tornados, verdad? Pues no. Como en *Mario 64*, estos de arena te permitirán elevarte y dar vueltas para aterrizar de un modo seguro; y sería una sorpresa si este método no fuera el adecuado para moverte entre esas plataformas. Es eso o caer a la arena, chicos.

11 días

Lunes 5 de noviembre Día de ojos cerrados para evitar spoilers

Los ataques giratorios harán rebotar a los goomba por superficies blandas. Hemos predicho que el arte del "lanzamiento de goombas" podría superar al plataformeo del juego. Se convertirá en una de las actividades más adictivas de Wii, créenos.

10 días

Martes 6 de noviembre

¿Qué material nuevo nos trae esta imagen? Un giganto-Jenga, enemigos subterráneos, la unión entre el cielo y el espacio, una chimenea gigante, y un paisaje que avergonzaría al mismísimo Dalí. Lo analizaremos un par de días más...

9 días

Miércoles 7 de noviembre



Este nuevo poder de Mario Abeja está fuera de tu alcance, sugiriendo que uno de los nuevos poderes (la forma etérea de Peach te otorga una nueva habilidad) podría ser saltar más alto; puede que a través de una combinación de salto y giro.

8 días

Jueves 8 de noviembre

Hemos usado el término Jengástico para describir muchos de los elementos surrealistas que sólo tienen sentido cuando un obelisco tambaleante de madera hace su aparición. Es graciosa la decoración de este nivel, que luce 10 veces mejor que el esfuerzo que Atari dedicó a Jenga. Ups.



7 días

Vie

Realizar un culetazo en los postes de madera de ciertos planetas revelan objetos ocultos. Hemos encontrado postes similares en la Honeybee Galaxy cuando lo jugamos – dándoles un buen golpe serás recompensado con tu peso en monedas.

6 días

Sáb

Identificando algunas manchas del fondo como posibles planetas, hemos empezado a entender como las galaxias caben en estos mundos. Puedes regresar de la Honeybee Galaxy a través de unas plataformas que conectan con estas manzanas.

5 días

Domingo 11 de noviembre

No sería un juego de *Mario* sin zonas de lava, pero cuando estas zonas no son más que el telón de fondo de un escenario con piedras que caen al magma -como los que ves a la derecha – no tiene perdón.



4 días

Lunes 12 de noviembre *Galaxy aterriza en Estados Unidos*

Aquí ves un puntero que muestra que la partida usa el modo cooperativo. Un segundo jugador puede usar su puntero para agarrar a los enemigos que persigan a Mario, o al propio Mario para que lo atrapen. *Galaxy* está lleno de duros dilemas morales.



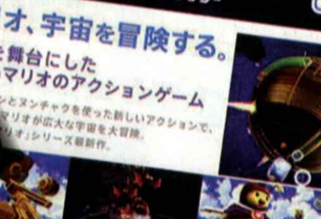
Martes 13 de noviembre

¿Qué significa esa gigantesca nave espacial del fondo? Podría ser simplemente parte del campo de batalla de un anterior encuentro con un enfurecido Magikoopa. Creemos que cada mundo estará custodiado por un jefe, explicando la presencia de Magikoopa.



Miércoles 14 de noviembre

Otra vuelta de tuerca a la mentalidad del paso de las 2D a las 3D que provocó *Mario 64* y el nivel del Reloj Tic Tac. Esas ruedas dentadas pueden proporcionar un movimiento de 360 grados. Eso sí, deslizarse por ese tobogán sigue sin parecer una buena idea.



Jueves 15 de noviembre

Mmmm, un anuncio japonés de *Super Mario Galaxy*. No se conforman sólo con ponernos celosos con su fecha de lanzamiento del 1 de Noviembre, también tienen que machacarnos con sus imágenes empapadas de color y la desgarradora simpleza de su esquema de control.



Viernes 16 de noviembre *Super Mario Galaxy sale a la venta, y también el número 2 de* NGamer

Nunca 38 días se nos han hecho tan largos, así que esperamos que estos últimos datos e imágenes os hayan ayudado a hacer la espera más llevadera. Hemos recogido cada molécula de información que hemos podido encontrar, y con cada bocado que le dábamos, una cosa quedaba cada vez más clara: no importa cuánto *hype* hayamos provocado, Galaxy siempre ha ido un paso más allá. Prepárate para la grandeza de este título.







PLATAFORMA WII **DISTRIBUCIÓN** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** 16 DE NOVIEMBRE

SUPER MARIO GALAXY

Nintendo ha anunciado su lanzamiento para el 16 de noviembre y saturado nuestros sentidos con un montón de información. Analizamos 20 nuevas características de *Galaxy*...

1 Menudo arsenal. No se ha visto tanta potencia de fuego en un juego de Mario desde los barcos voladores de SMB3. ¿Y esas bolas eléctricas de los laterales? Han salido directamente de los escenarios con obstáculos de Bowser en Mario 64.

2 Fíjate en el cañón roto a la izquierda de Mario; no nos sorprendería que el fontanero pudiese usar sus giros en el aire para mandar de vuelta las balas al fuerte.

3 Creíamos haber visto este Camino Estrella antes; seguramente sería esta masa de tierra con un árbol aparecía en la demo del pasado E3.

4 Estas plantas de caucho lanzan a Mario a grandes distancias; bueno, una vez las has estirado usando el Wiimando. Esta zona en particular aparecía en la Galaxia Eggplant en la demo del E3 original, pero ahora está en Stardust. Parece que Miyamoto ha estado ocupado usando la herramienta de cortar y pegar.

5 Las bob-ombas pueden emplearse para romper en mil pedazos esos contenedores de monedas de cristal.

6 No se trata de los Splunkins que se presentaron en los niveles de la casa fantasma de New SMB, sino Goombas con calabazas.

7 El cubo es genial, pero detrás se encuentra una visita otoñal a la Galaxia Money Bee. ¿Cambiar de estaciones como en el nivel Click Clock Word de Banjo Kazooie?

8 Mmm, rosquillas. Pero ten cuidado, que esos cascos de excavar túneles son las versiones más pequeñas del terrible Monty Mole de la página de al lado.

9 Enciclopedia de antiguos enemigos de Galaxy: Huesitos, Wigglers, Whomps, Thwomps, Thwimps, Goombas, Bob-ombs... sin mencionar el rumoreado regreso de los niños Koopa.

10 El regreso de los "patos" de Sunshine. Estos personajes azules y picudos no le hacen daño a Mario, pero sí que le hacen volar hasta el siguiente planetoide.

11 Una foto mejor de Boo Mario y la primera vez que se ve a un verdadero Boo. El nuevo traje disfraza al fontanero entre los fantasmas sin sufrir ningún daño.

12 Sin embargo, al igual que Mario Abeja y el agua, el traje de Boo no soporta la luz. Si Mario toca los puntos de luz, perderá el disfraz. Es como en Metal Gear Solid. Sólo que, bueno, mucho más simpático.

13 Si miras detrás del Boo a la derecha de Mario, podrás ver al Boo champiñón. Incluso tiene mejillas coloradas de champiñón.

14 Tras su arrebato en Mario Party 8, resulta agradable ver que Magikoopa ha dejado de chupar banquillo para regresar al terreno de juego en su primera aparición en un plataformas en 3D. Se nota la ausencia de su conjuro patentado de círculo, cuadrado, cruz y triángulo. ¿Será porque la patente está en otro lugar?

15 Un enemigo protegido por torretas y un botón verde y amarillo en el fondo; un escenario típico de jefe final de Super Mario Bros, ¿verdad? Eso sí, cuenta con tener que esquivar miles de ataques antes de alcanzarlo.

16 ¿Ausencia del puntero? Tal vez no. Ese brillante rastro de estrella podría ser un puntero más avanzado; recuerda que es Rosetta, el

3



4



1 - 2



5



6





7



8



9



nuevo personaje femenino, la responsable de mejorar sus poderes.

17 Esto es un poco como Crash Bandicoot. Debes correr por la pista llena de porquería con la intención de ser más rápido que Monty Mole antes de que arrase contigo con sus garras. Pero tras ver el reenderizado del pelo de sus patas, no creemos que fuese una experiencia demasiado desagradable.

18 ¿A quién pertenece la tétrica mansión? Mira a los ojos del murciélago y verás que giran con colores rosa y amarillo; el esquema de color de Wario. Siguiendo la rutina de revivir una antología de Mario en todo momento, no descartes que el gordinflón tenga un cameo.

19 Regresan las flores de Fuego, y Mario podría tener de nuevo un traje de fuego. Queremos volver a verle con una M blanca pegada en su peto lanzando una bola de fuego de la vieja escuela. Además, recibimos pistas importantes de un posible traje de Tanooki(1) desde los internos de Nintendo. Pegaría genial con la sensación de SMB3 que predomina en el juego.

20 Para más información de nuestra mano sobre Super Mario Galaxy, tendremos que esperar al mes que viene, que publicaremos nuestro completo análisis.

1 En Super Mario Bros. 3, cuando Mario cogía una pluma, se convertía en tanuki, que por estos lares conocemos como Mario Mapache. Aprentado abajo y B, nos convertimos en piedra.

PLATAFORMA Wii / DS **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** UBISOFT **LANZAMIENTO** NOVIEMBRE





Los adorables conejos no dudan de vertirse de esta guisa para ofrecerte su mejor concierto. Ten preparados los tapones de oídos.



Hay alrededor de 15.000 formas posibles de personalizar a los conejos, así que dar con dos iguales es considerablemente difícil.

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Más conejitos psicóticos, minijuegos frenéticos y música alocada en la próxima gran fiesta de Wii

Ámalos o detéstalos, no hay término medio, aunque la mayoría los amamos. Hablamos de los entrañables a la par que irritantes conejos rivales de Rayman. El original estuvo considerado como uno de los títulos estrella del catálogo de lanzamiento, sólo ensombrecido por *Twilight Princess*. La secuela soluciona todos los aspectos que nos molestaban de la primera versión, y va por delante de cualquier otra compilación de minijuegos que hayamos probado, enfocado exclusivamente en multijugador.

Como en *Mario Party*, al principio de cada juego hay un pequeño tutorial

¿Dónde está Rayman?

En vez de tener que jugar como el propio Rayman tendremos que personalizar un conejo dentro de las miles de variantes disponibles. Este avatar único aparecerá en las listas de puntuación online, actualizadas, a diferencia del primer Raving Rabbids que utilizaba códigos para meter en la web de Ubi[1] a través de la propia Wii. Selecciona las pruebas que más te gustan, y juégalas de un tirón sin restricciones o con un tiempo límite. Hay 50 minijuegos, incluyendo disparo de desatascadores, juegos de equipo para dos participantes y una gran variedad de retos físicos. en general más originales y divertidos que los que pudimos probar en la primera entrega.

En muchos momentos se utiliza el mando como un objeto real. Por ejemplo, un minijuego consiste en que estás en el cine hablando por teléfonocon el mando en la oreja, escuchando un balbuceo típicamente conejil. El objetivo es hablar el mayor tiempo posible hasta que llega el encargado de la sala, enciende las luces y tenemos que pulsar rápidamente el botón A para enviar un mensaje de texto al jugador más lento. En otro momento, tendremos que provocar un eructo de proporciones bíblicas, agitando una botella de una bebida gaseosa antes de dársela a beber a nuestro mamífero. Simplemente tronchante.



1 Agradecemos que hayan enterrado el sistema de códigos, pero sorprendentemente, la cantidad de códigos en la web rondaba los 25.000, así que no les habrá ido tan mal.

TODO NUEVO, TODO RARO

Una selección de minijuegos ligeramente extraños









EL FROTAR SE VA A ACABAR

Lava los pantalones frotando los mandos con ambas manos. Cuando dejen de salir burbujas, levántalos para comprobar si ya están limpios.

ESCUPIDERO

Los conejos de la parte superior tiene que, ejem, escupir una sustancia naranja sobre unos vasos sin que los bebedores se den cuenta. Niños, no probéis esto en casa, ni en los bares.

TORPEDO CON OREJAS:

El más chungo de los minijuegos que hemos probado. En cada calle de la piscina se mueven los brazos de una forma diferente, y hasta que le pillas el tranquillo puedes dislocarte los codos.

TOUCHDOWN

Corre con el stick analógico del nunchako y haz un placaje agitando el Wiimando. El objetivo es mantener la pelota el mayor tiempo posible, mientras evitas a los demás jugadores.



Es estilo visual se mantiene casi intacto del original, con la diferencia de que el número de conejos y situaciones divertidas ha crecido exponencialmente.

Abierto a todo

Las posibilidades de personalización alcanzan hasta la elección de las reglas de juego y puntuación. Los juegos musicales son probablemente la mejor parte de la experiencia a 4 jugadores. Es como una versión reducida de *Rock Band*, con cada participante utilizando un instrumento. Tienes que mover el mando al son de la música, por lo que aquellos que no tengan ningún sentido del ritmo lo pasarán francamente mal (o bien) con los hilarantes, a la par que chirriantes, acordes erróneos.

Definitivamente, se trata de una secuela muy pulida. Con un intuitivo interfaz, que permite incluso dirigirse directamente a ciertas pruebas, o que el juego se salte pruebas que necesiten el mando completo cuando uno de los jugadores no lo tiene. Este tipo de detalles serán muy bien recibido en multitud de fiestas con amigos.

Un buen conejo samurai sólo usa su katana para hacer brochetas

SOSPECHOSOS HABITUALES

Bondadosos en apariencia pero perversos de corazón, no conseguirás que los conejos se queden quietos un instante. Pon orden, saca el dedo acusador, y dales su merecido.



Los conejos son sorprendentemente fuertes. Éste es capaz por sí solo de llevar un barco de miles de toneladas hasta el puerto. ¿Para qué servirá la lima que lleva en la mano izquierda? Conociendo a estos desquiciados bichos, nos tememos lo peor de lo peor.



Insaciables por naturaleza, se dedican a robar cosas sin importancia, por ejemplo, la antorcha de la Estatua de la Libertad. Luego tendremos que ocultarla de alguna forma para que no la detecten en el control de seguridad. ¿En los zapatos, quizá?



La implacable mano de la justicia, en este caso la tuya, cae sobre estos delincuentes. Tendrás que identificar a cada ladrón con su fechoría. Siempre tienes la opción del cobarde: que los demás jugadores elijan primero y luego tú sumarte al carro.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





CONSOLA NINTENDO Wii + CONTROLLER + NUNCHAKU + JUEGO Wii SPORTS 249.95€

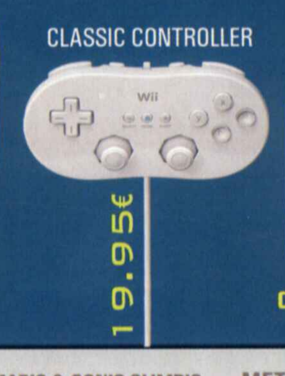


WII REMOTE CONTROLLER 42.95€

NUNCHAKU 19.95€

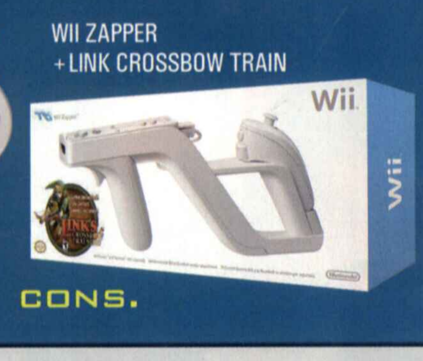


ADAPTADOR LAN 29.95€



CLASSIC CONTROLLER 19.95€

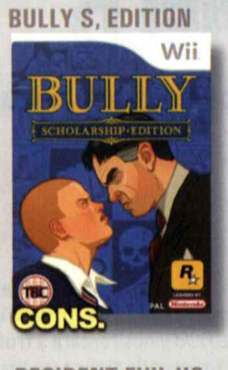
WII ZAPPER + LINK CROSSBOW TRAIN CONS.



BOOGIE + MICROS — INCLUYE MICRÓFONO — 56.95€



BULLY S. EDITION — CONS.



FIFA 08 — 56.95€



GUITAR HERO 3 — INCLUYE GUITARRA — 86.95€



MARIO & SONIC OLIMPIC — 56.95€



METROID PRIME 3 — 46.95€



MY SIMS — 56.95€



POKÉMON BATTLE — COMPATIBLE POKÉMON NDS — 46.95€



RESIDENT EVIL UC — COMPATIBLE ZAPPER — 46.95€



SUPER MARIO GALAXY — 46.95€



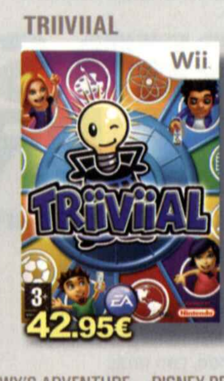
TABLE TENNIS — 37.95€



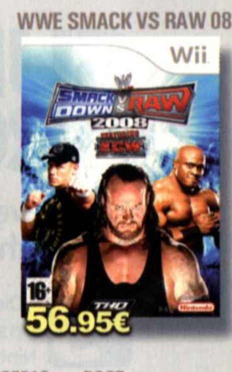
LOS SIMPSONS — 56.95€



TRIIVIAL — 42.95€



WWE SMACK VS RAW 08 — 56.95€



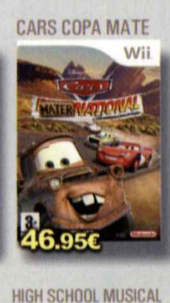
BEE MOVIE — 46.95€



BOB ESPONJA ROBOTS — 46.95€

BRATZ THE MOVIE — 46.95€





CARS COPA MATE — 46.95€



COOKING MAMA — 46.95€

CRASH LUCHA TITAN — 37.95€

CSI: PRUEBAS OCULTAS — 56.95€





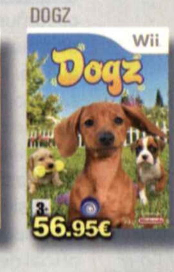
DEWY'S ADVENTURE — 56.95€



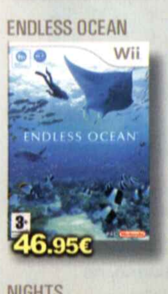
DISNEY PRINCESAS — 56.95€



DOGZ — 56.95€



ENDLESS OCEAN — 46.95€



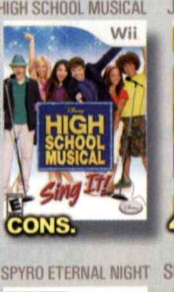
GEOMETRY WARS — 37.95€



GHOST SQUAD — 46.95€



HIGH SCHOOL MUSICAL — INCLUYE MICRÓFONO — CONS.



JENGA — 46.95€



LA BRÚJULA DORADA — 46.95€



LEGO STAR WARS CS — 46.95€

MI CABALLO Y YO — 56.95€





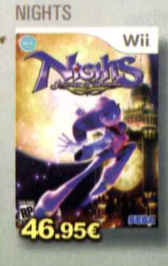
NBA LIVE 08 — 56.95€



NF SPEED PROSTREET — 56.95€



NIGHTS — 46.95€



EA PLAYGROUND — 37.95€



SPIDERMAN AoE — 46.95€



SPYRO ETERNAL NIGHT — 37.95€



SUPER PAPER MARIO — 46.95€



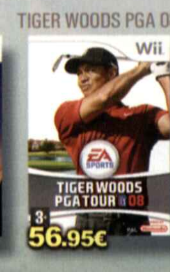
SIMS 2 NÁUFRAGOS — 56.95€



THRILLVILLE — 56.95€



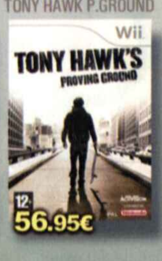
TIGER WOODS PGA 08 — 56.95€



TOMB RAIDER ANNY — 56.95€



TONY HAWK P.GROUND — 56.95€



VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



Echa un vistazo y dí que odias tanto como nosotros esa miradita de Diddy Kong. Al menos podremos darle su merecido.

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
LANZAMIENTO	2008

SUPER SMASH BROS BRAWL

Las novedades no paran de llegar. ¡Mira, mamá! ¡Un Yoshi con alas!

Sí, Diddy Kong. Sin duda el personaje más irritante de Nintendo, con unas castañuelas por boca capaz de dejarnos el oído hecho añicos con un aullido. Y mirad su liso y brillante pelaje, sacado de los restos del suelo de una peluquería. Lo divertido sería saber si Masahiro Sakurai, máximo responsable de *Smash Bros.*, siente y entiende lo depresivo que resulta este anuncio. El remedio: al día siguiente página oficial de *Smash Bros.* se actualiza mostrando un Yoshi volador escupefuego. ¡Un Yoshi volador escupefuego! Verdaderamente *Super Smash Bros. Brawl* es el juego más alocado del siglo. Sólo mira las recién anunciadas pegatinas, que reemplazan los trofeos que había en *Melee* para GameCube. Las encontraremos dispersas por el escenario y las podremos coleccionar y pegar en pequeños álbunes virtuales. El eterno rumor de la aparición de Sonic para acompañar a Solid Snake como personajes "prestados" vuelve a cobrar vida. Las tiendas americanas de videojuegos incluyen ya *Brawl* en sus nuevos catálogos añadiendo una imagen del erizo. ¿Saben algo que nosotros desconocemos? No. Sólo saben que es algo que se ha rumoreado mucho y que les sirve de gancho. Pronto más información.

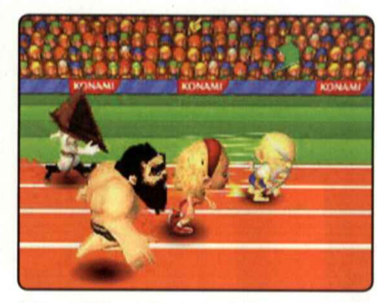
¿No escuchas ya sus chirriantes gritos?



Entre todos, llevamos jugando a juegos de Nintendo unos 285 años y esto es lo mejor que hemos visto nunca.



El arcade original de 1983, Track and Field, estará también disponible en el cartucho.



Pyramid Head, Sparkster de Rocket Knight Adventures... ¿Se dejará ver Solid Snake?

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Cambio machacabotones por pantalla táctil

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
LANZAMIENTO	2008

¡NUEVO JUEGO!

Esta fue una de las sorpresa más gratas de Leipzig, especialmente al brillar tanto sus opciones online como una medalla olímpica en un vaso de Cillit Bang. Vuelve *Track&Field* y nos forzará a frotar la pantalla táctil frenéticamente (imagínate rascando tarjetas de "rasca y gana" a punta de pistola) y dejando los botones para acciones secundarias. La plantilla de héroes de Konami es graciosa: ¿está realmente ahí ese asesino causante de pesadillas llamado Cabeza de Pirámide, procedente de *Silent Hill*? Sí, lo está. Cuatro jugadores, y online. Increíble. Tus records se colgarán en tablas WiFi mundiales y te avisará cuando alguien de Tokyo supere tu mejor marca. ¿Una versión para Wii? Porqué no.

THRILLVILLE

De los creadores de *Rollercoaster Tycoon*.



Thrillville irá a por su lugar, ahora que *Space Station Tycoon* está de capa caída.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	LUCASARTS
ESTUDIO	FRONTIER
LANZAMIENTO	OCTUBRE

Verdaderamente este juego es un poco más limitado que esos títulos que te permiten metafóricamente ponerte el sombrero de multimillonario. El gran aliciente es poder crear y moldear tus propios parques de atracciones sólo con apuntar con el mando y rotarlo para doblar o darle curvas al carril, como si torcieras la barras de metal con tus manos desnudas (bueno, no tanto). Además, hay 34 pruebas multijugador distintas repartidas por doquier en varias casetas de feria. No podía faltar un detalle exagerado: los coches de choque salen propulsados hacia el cielo y los pasajeros tendrán que usar paracaídas para descender. No está mal, considerando que esperábamos poder atravesar anillos de fuego.

RESIDENT EVIL
UMBRELLA CHRONICLES

Con pasajeros zombies tan apagados podría tratarse de un simulador de trenes del Oeste

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**NINTENDO**
ESTUDIO	**CAPCOM**
LANZAMIENTO	**30 NOVIEMBRE**

Otro evento más, otro nivel revelado y otra oportunidad de rectificar para este shooter sin carisma. El E3 nos trajo la Racoon City de *Resident Evil 2* y Leipzig debuta con el Ecliptic Express de *Resident Evil Zero*. A pesar de ser espeluznante en tal extraño estado de abandono, ver un nivel de uno de los gráficamente mejorados capítulos de la franquicia no se podría igualar con la frescura visual de las vistas de *Resident Evil 2* de PS1 si se mejoraran para Wii. Los cerrados vagones del Express cuentan con la misma calidad en los deteriorados interiores que tanto nos convencieron cuando vimos el juego por primera vez.


Hay algunos momentos a oscuras en los que los propios zombies hacen de antorcha.


El hombre sanguijuela de *RE:Zero* hace su asquerosa aparición.



A Billy se le une Rebeca Chambers, que grita cosas como: "¡Oooh Zombies!", "Ahí hay un zombie", "Adivina que hay detrás de nosotros. ¡Empieza con z!".

Desafortunadamente, pese a que reventar cabezas es divertido, matar zombies sigue siendo lo mismo. La demo nos conduce de modo libre por los vagones, pero ya sabemos que concluye en el encuentro con Scorpion y que habrá que acribillarlo a tiros y superar algún que otro Quick Time Events [1].

Nuestro éxito a la hora de reconocer personajes está decayendo. Esta podría ser Rebeca

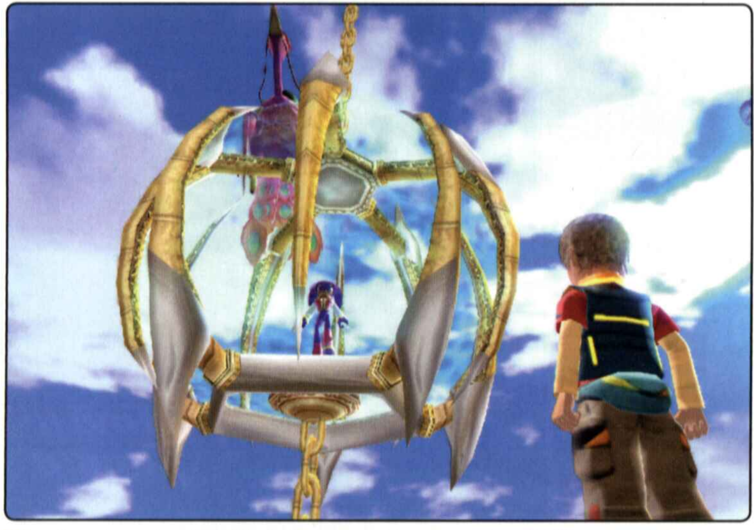


Esto es un problema clave: disparar es algo secundario comparado con los juegos originales. Eludir los ataques de los jefes finales requiere destreza a la hora de disparar y no estar agitando la mano a lo loco todo el tiempo. ¿Podrá Capcom rectificar esto antes de su lanzamiento? Veremos...

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Vuelve a volar en tus sueños

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**SEGA**
ESTUDIO	**SEGA**
LANZAMIENTO	**2008**


Para transformarte en NiGHTS sólo tienes que subir por esa cadena. ¿Estás preparado?

No parece que se les haya olvidado ningún detalle en el proceso. Quizá por el largo tiempo desde el original de Saturn o por haberlo rejugado en más de una ocasión, el diamante de SEGA hace su aparición para volver a librarnos de nuestras pesadillas. Y se ha traído todo el carisma que poseía. Desde la exhuberante orquestación del original tema de *NiGHTS* que se reproduce en el tutorial hasta la gran aspa del molino de viento, las piruetas del colorido arlequín atraviesan el universo de los sueños, logrando una bonita experiencia. En ocasiones nos parecerá que no ha pasado el tiempo, y sin embargo, todo en la resucitada obra de SEGA tiene un aroma a nostalgia renovada, a fluidez perfecta y detalle enfermizo. Y pese a que la recolección de las runas del original permanence, parece que la compañía nipona ha dado con la fórmula del éxito, añadiendo objetivos como perseguir y atrapar a un pájaro a través de vastos campos de dientes de león o sobre bahías de agua cristalina. La estructura de los niveles, por el contrario, sigue siendo la misma, pero habrá que ver con más cautela de qué manera se desenvuelve en un próximo vistazo que podamos darle al juego. Lo que casi podemos garantizar es que la esencia seguirá igual que siempre, llena de plácidos vuelos y coloridos parajes. A todo esto tiene mucho que decir el innovador mando de Wii. Aún hay que ver como reacciona su sensor de movimiento – sólo tuvimos la oportunidad de probarlo bajo el sólido control de un stick y botones – pero su inicial desarrollo de ensueño va tomando forma elegantemente.


Las secuencias pregeneradas por ordenador nos ayudarán mejor a entender la trama.

Cuando se alza en el cielo incluso te olvidas que está tocando una flauta invisible

1 Los Quick Time Events, presentes en juegos como Resident Evil 4, nos obligan a apretar el botón que aparece en pantalla en el momento justo. O se acabó.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Lara, cada vez más crecidita

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	EIDOS
ESTUDIO	CRYSTAL DYNAMICS
LANZAMIENTO	FINALES 2007



Este remake del primer Tomb Raider que llegó al número uno en PS2 y PC, aterrizará a finales de año para Wii. El control es muy fluido. Podemos mover a Lara con el stick analógico, centrar la cámara pulsando C o ajustarla para que enfoque la zona de la pantalla que queramos apuntamos con el mando de Wii. La sensación de controlar la acción en todo momento adentrándonos en las ruinas es excelente..

No sin mi antorcha

Hay mucho que ver. La versión de Wii se ha mejorado con un gran número de toques atmosféricos o escenarios repletos de escombros. Un objeto nuevo para Wii es la antorcha, que se enciende y apaga usando la cruceta digital. Su haz de luz se puede centrar o ampliar simplemente girando el mando de Wii en el sentido de las agujas del reloj o al contrario.

Aunque sólo vimos un par de zonas en las que la antorcha era necesaria, habrá secciones que estarán en la oscuridad total, confiando sólo en la investigación a ciegas y nuestra habilidad con el mando de Wii. La finalidad de estas zonas radica tanto en mejorar la ambientación como en ofrecer una jugabilidad más variada, perfectamente ajustada.

Hay elementos exclusivos para Wii (se sustituyen los puntos de presión por puzzles que reaccionan al sensor de movimiento, y el mando de Wii vale como pico para abrirnos camino a través de pasadizos bloqueados) que consiguen mantener dentro de la atmósfera de la arqueóloga más famosa del mundo. Con la atención al detalle que se está poniendo para que funcione en Wii, no puede fallar.

Hay que añadir algún tipo de funcionalidad con el mando de Wii y el nunchuk cuando Lara nada; la alternativa, impensable. Y aburrida.





VIVA PIÑATA

El simulador de jardín de Rare para Xbox 360 llega a Nintendo DS

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	MICROSOFT
ESTUDIO	RARE
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR



Si lo has jugado en Xbox 360, bienvenido al selecto grupo de... no muchos. A pesar de ser una idea excelente y genuina, llegó a la consola equivocada en el momento equivocado. Rare, ex-incondicional de Nintendo, acerca el concepto a un público que debería apreciar más este tipo de juegos, y sin perder demasiado por el camino. La promesa es que Viva Piñata se jugará en DS igual que en la consola de Microsoft.

El objetivo del juego es llamar la atención de coloridos animales de papel a tu jardín. Cuidando del jardín y cultivando todo tipo de plantas, se podrá atraer a diferentes criaturas para que hagan su aparición.

Es un juego muy del estilo Nintendo, con detalles de *Pokémon* y de *Animal Crossing,* aunque la mayoría de cosecha propia. Dado que los animales son todos piñatas de papel rellenas de caramelos se les puede romper con una pala cuando te canses de ellos, esparciendo sus caramelos por el suelo. Aunque se las golpee, no siempre será por crueldad, pues hay piñatas malvadas que te visitarán por la noche para complicarte las cosas. También se podrá realizar intercambios online (1) y hay montones de objetivos diferentes por cumplir, en lo que será, seguramente, un éxito para DS.





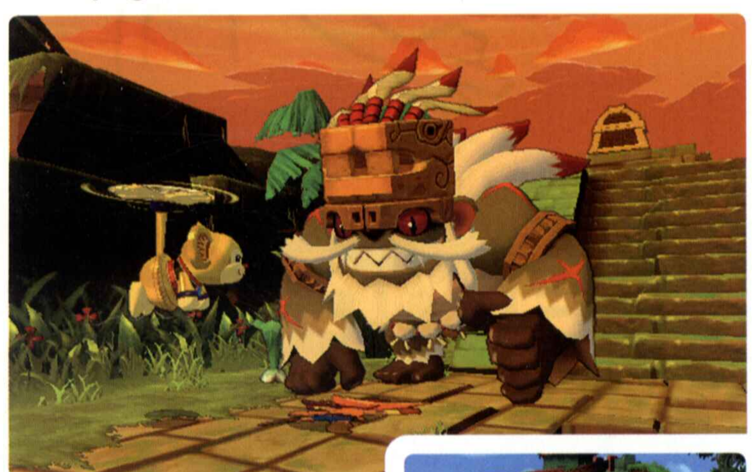
Casi como el loco del sombrero en Dentro del Laberinto: "Creeo que ese es tu terreno"

1 En la versión original. Suponemos que la versión para DS también incluirá elementos online dado que se supone que es igual.



ZACK & WIKI

Hemos jugado y lo adoramos. Ahora sólo hace falta pegarnos de nuevo el cerebro



Ten cuidado o acabarás aplastado como en esta imagen. Seguro que no es la manera que quieres que acaben los puzzles.



Sí, el juego pinta espectacular. Una pena que vaya a caer seguramente en el olvido con la llegada de Metroid Prime 3 y Mario Galaxy.

PRIMERAS IMPRESIONES

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**CAPCOM**
ESTUDIO	**CAPCOM**
LANZAMIENTO	**7 DICIEMBRE**

Por fin hemos podido ir a las oficinas centrales de Nintendo a jugar a fondo varios niveles de Zack y Wiki y daros una primera impresión. ¡Y madre mía que impresión!

Es como si hubiesen contraído todas las mazmorras de Zelda y se hubiesen concentrado en unos puzzles mejor logrados. Tuvimos que combinar los cerebros de toda la redacción para resolver una de estas ingeniosas salas. Con sólo dos estatuas de agua y hielo tenías que construir un objeto de agua para posteriormente crear un molde líquido (sí, es tan extraño como parece) para formar una llave congelada. Sin duda, conseguir descubrir esto tras una cadena de acontecimientos fue una gran satisfacción –como un Lemmimgs extremadamente lógico–. Además, el control es de lo más realista que se ha visto en Wii. Para abrir una sombrilla, hay que poner el mando de Wii en vertical y presionar 2. O empujar y girar una roca para activar un interruptor a lo Indiana Jones[1].



El hombre desnudo de arriba te enseñará a mover el mando de Wii en ciertos puzzles.Y además no tiene piernas..

Puzzles de apoyo

Estuvimos viendo algo así como 50 habitaciones con puzzles, algunos extremadamente complejos. Por ejemplo, una casa encantada llena de espectos que se van a adormir cuando sale el sol, un templo de estilo Egipcio, o con un gran animal-artefacto que esperaba hambriento con la intención de aplastar a Zack con un gran canto rodado. También había una pantalla que listaba la gente que había intentado resolver cada puzzle, junto a datos como su edad, género e incluso el grupo sanguíneo. ¿Será un elemento final del juego o una simple herramienta de prueba del equipo de Capcom? Qué más da otro puzzle.



Estos anillos de colores cambian en función del poder de tu ataque. Si están en rojo, ten por seguro que ese enemigo no te volverá a molestar.

Un furgón. Una gasolinera. Si no eres capaz de entender lo que hay que hacer aquí, mejor evita Zack & Wiki.

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**RISING STAR**
ESTUDIO	**GRASSHOPPER**
LANZAMIENTO	**2007 (JAPÓN)**

NO MORE HEROES

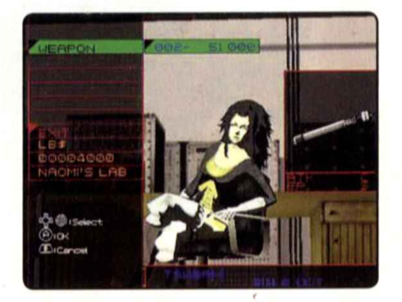
Tan crudo y violento como cabe esperar

La información de esta oficiosa secuela de Killer 7 se está liberando más lentamente que el goteo de agua de un grifo mal cerrado. La página oficial del juego recibe periódicamente actualizaciones y la promesa es que mucho más por llegar. Pero no te preocupes; todo tiene un aspecto tan tranquilizador como podría esperarse de Suda 51.

Bienvenido al infierno

Sabemos ahora que el héroe de, valga la redundancia, *No More Heroes,* procede de una ciudad costera de Estados Unidos llamada Santa Destroy. Hay un motel[2] que actúa como punto de guardado pero el resto de la ciudad parece simplemente playas vacías, extensiones vastas y estériles de tierra o caminos desiertos con la excepción de algún vehículo abandonado. Sí resulta interesante, y esperemos que así sea en el juego final, es que tendremos que repostar en las gasolineras simulando el movimiento con el mando de Wii. ¿Qué será lo próximo? ¿Tener que respirar soplando en una Nintendo DS?

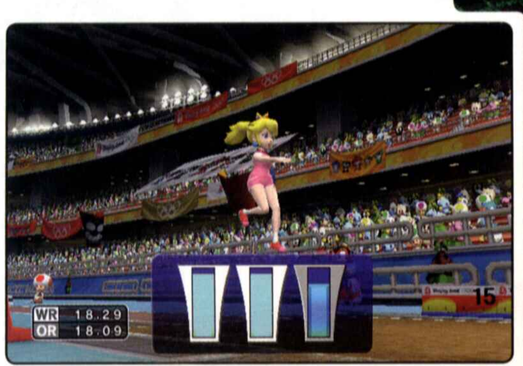
Un lugar que ofrece una recepción agradable es el Laboratorio de Naomi. Naomi, descrita como una mujer preciosa, de naturaleza áspera y verbalmente violenta, puede ofrecernos nuevas versiones de la imponente espada láser. Nos ha encantando ver un número de tres dígitos en su tienda; ¿Significa esto que tendremos más de 100 espadas disponibles? Esperemos que sí, porque es aquí donde pararemos de desvelar los secretos que aclaran las nuevas pantallas. ¿Un tigre en medio de la nada que nos impide acercarnos a un bar a tomar café? Mmm...



Esta es la bella y sugerente Naomi. Su tienda parece estar situada en lo más alto de un imponente rascacielos.

1 Había una herramienta con doble uso muy difícil de explicar. Así que, por miedo a no saber hacerlo, no lo haremos. 2 El nombre del motel es NOMOREHEROES. Qué original...





Peach realiza un triple salto impresionante. Cada barra representa una parte del salto y se decide según lo bien que realicen los tirones de mando y el nunchaco.



De las cinco mostradas, el tiro con arco fue la única en la que disfrutamos jugando solos; las demás son, claramente, o multijugador o nada.



Récords Podrás superar los resultados de los mejores deportistas del mundo. Los representantes de Sega estaban batiendo récords todo el tiempo, pero claro, tienen práctica.

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** SEGA **LANZAMIENTO** 30 NOVIEMBRE

MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

El juego que acabó en Leipzig con todos los brazos hechos polvo.

Tras una presencia un tanto árida en el E3, fue agradable ver algo más de Mario y Sonic. La prueba de tiro con arco consiguió evaporar el miedo que había a que el juego se basase sólo en agitar los brazos. El sistema de control con el mando de Wii y el nunchaco resulta muy ingenioso: apretar A y B agarra la cuerda, tirar del mando hacia atrás la tensa y luego alineamos los dos objetivos en pantalla para fijar la puntería[1]. Un objetivo se dirige con el puntero, pero el otro se controla inclinando el nunchaco, más difícil de guiar.

Bestias del mando

Además hay que tener en cuenta la fuerza del viento, en definitiva, un gran avance respecto a cómo se jugaba antes a este deporte, con un sistema de puntería básico y una barra de potencia. Estas mejoras también estarán presentes en eventos tales como la esgrima o el tenis de mesa recientemente confirmado.

La prueba de 100m vallas resultó menos impresionante, Al igual que en los 100m lisos, se carga una barra de energía para la salida pulsando B y mueves las manos corriendo como si te fuese la vida en ello. Servía para demostrar las características de los personajes (la lenta aceleración de Sonic le provoca perder la carrera si choca contra una valla), pero tampoco consiguió despertar demasiado interés.



1 En una ocasión, Nintendo sugirió que se empleara en *The Legend of Zelda: Twilight Princess* un sistema similar. Hacían la prueba tirando hacia atrás del nunchaco para tensar el arco de Link. Resultó que sólo estaban actuando. Maldita sea.

A pesar de sus nuevas reglas y de negarse a satisfacer las tácticas clásicas del multijugador de Nintendo, veremos cameos como Toad señalando falta si pisamos la línea en el triple salto y Lakitu planea sobre el lanzamiento de martillo para medir lo lejos que ha llegado el tiro.

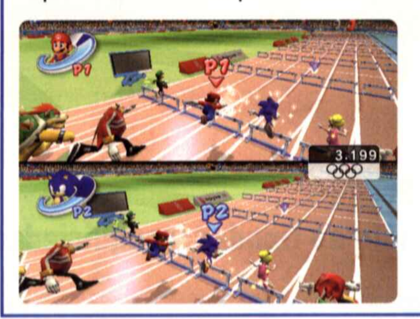
En definitiva, un verdadero festival de diversión, aunque cada vez que juegues acabes con los brazos agotados.



El público mostraba pancartas de personajes que todavía no estaban anunciados. Wario y Shadow nos estaban esperando al final de la pista.

CON AMIGOS

Para mucha gente, el juego girará en torno al multijugador. Aunque es una pena que no puedas atacar a tus oponentes con trucos deshonestos, enfrentarte a tus amigos agitando los brazos aumenta la diversión del juego.
Para los jugadores solitarios habrá un modo Competición y muchos retos basados en los personajes, en los que superar con éxito todo tipo de eventos.



NINJATOWN

Son adorablemente violentos.

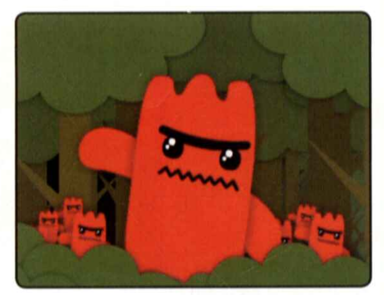
PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SOUTHPEAK
ESTUDIO	VENAN
LANZAMIENTO	2008

Ninjas a los que entran ganas de achuchar? Es un movimiento peligroso quedarse con la guardia baja por un abrazo, pero la autocomplacencia está permitida en *Ninjatown*, un juego de acción basado en la línea de juguetes de la marca Shawnimals. Con tu pueblo asediado por demonios, necesitarás desplegar todas tus habilidades –desde técnicas evasivas Ninja hasta tus negocios de oficina– para defender las diversas regiones. Aparte del compromiso de ser fiel al diseño simplista, poco se sabe, pero el humor que puede provocar esta curiosa mezcla es algo a tener en cuenta..

¿Ves? No todos los que trabajan de Ninja tienen que parecerse a Ryu Hayabusa.



El tipo con barba es el Maestro Ninja y el tipo de naranja es el Anti-Ninja



Los malos de la película son los diablillos, vástagos del gran y malvado Señor Demonio.

NUEVO JUEGO

A NEW BEGINNING

La ironía sería morir en invierno debido al calentamiento global

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	DAEDELIC
ESTUDIO	DAEDELIC
LANZAMIENTO	FINALES 2007



Que te apuestas a que esto es algún tipo de puzzle alfabético. Somos tan listos...

Danos un juego en 2D desfasado y todos sonreiremos. Especialmente cuando uno de los héroes se llama Bent Svensson. Definido por los creadores como un thriller "ecológico", la historia narra como Bent y su equipo viaja del futuro a nuestro presente para evitar una catástrofe ambiental. Es bastante "Lucasartesco" aunque sin el alegre humor que desprendía Monkey Island. Lo mejor de todo es el circular menú de acción, con cuatro opciones para cada elemento. Significa que podemos olvidarnos de las acciones sinsentido de los viejos tiempos como "Hablar a Silla" o "Comer Pared". Luce muy bien y siendo para DS, aún mejor



Gira el mando cuando la barra de servicio llegue a lo más alto para que la bola grite de dolor

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ROCKSTAR
ESTUDIO	ROCKSTAR
LANZAMIENTO	OCTUBRE

PRIMERAS IMPRESIONES

TABLE TENNIS

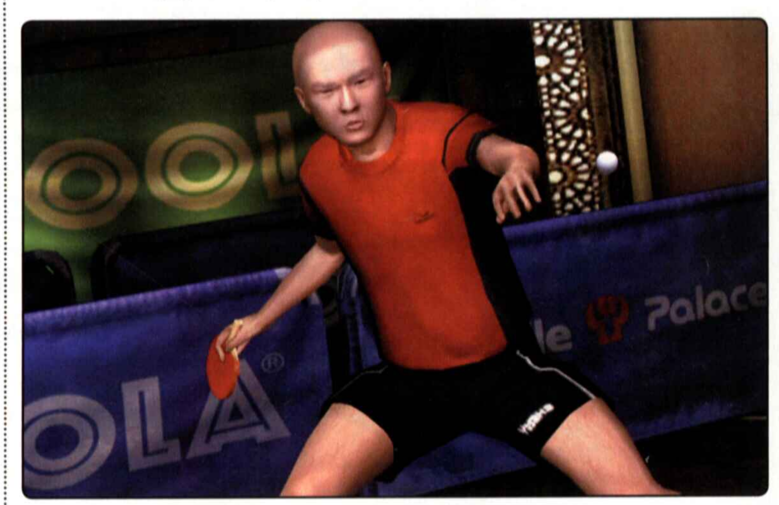
"Algo" más difícil que el minijuego de Wii Play

Nuestra primera partida al Table Tennis de Rockstar para Wii, "guiados" por el tutorial de la demo, no fue la mejor manera. pero pese a todo volvimos con la palabra fantástico en la cabeza.

Si has jugado al original, resetea tu cerebro. Ahora, en Wii, es un juego completamente nuevo. Hay tres opciones de control; un modo basado únicamente en el Wiimando, muy a lo *Wii Sports*, pero con una opción de efecto a través de la cruceta. En otro modo el stick del nunchaco sirve para indicar hacia donde quieres golpear, a lo *Mario Tennis 64*. Y por último un modo "Control Freak", el único en el que controlamos tanto los golpes como el movimiento del jugador. Al igual que en la versión de 360, lleva tiempo cogerle el truco, pero a la larga resulta tan natural como ponerse un par de calcetines limpios.

Aparte de eso, está todo lo bueno que caracteriza al original: los subestimados pero interesantes personajes, el botón B que activa el modo concentración, que proporciona tensos peloteos y supertiros de esos que dejan estela... y todo esto en Wii, donde corresponde. Colocando el pulgar en la cruceta, casi parece que estés sujetando una paleta de ping-pong de las de verdad.

Más, queremos más. Como en el original, *Table Tennis* Wii te envolverá como si de un traje de neopreno se tratara. El mes que viene, el análisis.



Wii Sports debería haberos despertado el apetito. Lástima la ausencia final de modo online.

1 Entra en www.ninjatown.com para más detalles. 2 En la presentación de Leipzig terminaron con las palabras "STOP AL CALENTAMIENTO GLOBAL YA".



TOKYO GAME SHOW ESPECIAL

Lo mejor de la feria internacional de Japón



SOUL CALIBUR LEGENDS

PLATAFORMA WII ESTUDIO NAMCO BANDAI

Desde que se presentó en el E3, esta mezcla de beat 'em up y aventura de Namco se está perfilando bastante bien, y parece que será uno de los picos visuales de Wii. La novedad es el sistema de lucha con dos personajes, por lo que tendrás que jugar unas cuantas veces para ver todos los finales distintos. Siegfried, Mitsurugi y Taki son los tres primeros confirmados para el juego, pero todavía no se ha desvelado el número total de contendientes. Tras seleccionar dos de ellos, eliges cuál quieres usar cuando te encuentres en Exploración, y tras esto se carga la lucha propiamente dicha. La lista de movimientos parece ser un poco más limitada de lo que los *Soul Calibur* nos tienen acostumbrados, y muchas de las técnicas son sólo accesibles con virajes de ambas manos. Cada personaje tiene controles específicos, aunque hay técnicas comunes como agitar el nunchacu para esquivar, mover el wiimando para hacer lo mismo con la espada y el botón C para cambiar los luchadores. También hay un modo a pantalla partida para dos jugadores, un valor añadido a la aventura.

Minifalditas, espadones y discursos pretenciosos, ¡sí, es Soul Calibur!



El sistema de batallas es sin duda más interesante que en los comienzos de *Final Fantasy*, y hay un cronómetro que te muestra cuándo puedes (tú y tus enemigos) atacar. Perder el turno significa recibir una paliza, todo para que estés más al loro.

FINAL FANTASY IV

PLAFATORMA DS ESTUDIO SQUARE ENIX

La versión original fue el primer *Final Fantasy* que se lanzó en SNES, por lo que tiene un lugar en el corazón de muchos de los fans. Aunque ahora es más difícil reconocerlo en su forma de cartucho para DS, dado que esta consola está un paso por delante de la veterana 16 bits en términos gráficos. La acción sigue intacta, por supuesto, y el sistema de batalla activa requier más atención sobre el tiempo de los turnos, haciendo los combates más trepidantes que en el remake de *FFIII*. Sale el 20 de Diciembre en Japón, y está por confirmar para el resto de mortales.

Parece que alguien se ha vestido sin encender la luz

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

PLATAFORMA DS ESTUDIO SQUARE ENIX

Quiere decir 179 días, o 358 "cosas" que pasan en dos días? Parece ambientado como un capítulo anterior a la continuación. Sólo que transcurre durante el tiempo de la segunda parte... (No te preocupes, nosotros tampoco lo entendemos). Jugando como Roxas, un miembro de la oscura organización XIII, el estilo es el habitual: luchar en extravagantes batallas con una gran llave y cameos de Disney. Sólo que con 4 jugadores en cooperativo. Se necesitarán los cuatro cerebros para darle sentido a todo...

Vea un Azeroth de nivel 40 invocado por el Pato Donald, sólo que en *Kingdom Hearts*.



1 El tono ligeramente oscuro de *358/2 Days*'s extraña teniendo en cuenta que lo coproduce h.a.n.d., los desearrolladores del empalagoso *Chocobo Tales*.



NINJA GAIDEN DRAGON SWORDS

PLATAFORMA DS ESTUDIO SQUARE ENIX

La fiel DS es capaz de cosas tan fantásticas que es fácil olvidarse de muchas de las innovaciones que han adaptado para ella en los últimos años. Pero *Ninja Gaiden* es uno de esos juegos para DS que te hará plantearte: ¿cómo lo han logrado? Es el juego que mejor luce en sus pantallas, y no por poco. Con movimientos suaves, el fondo prerrenderizado y unos personajes 3D integrados con pasmosa habilidad, no sería descabellado pensar que es un juego de Wii. *Ninja Gaiden Dragon Swords* es un título especial, y por las razones correctas.



Sale en diciembre en Japón, pero aún no tiene fecha para verla en nuestro país



¡Qué bien se lo pasan!. Acabarán con lágrimas, esguinces y una visita a urgencias

FAMILY TRAINER

PLATAFORMA WII ESTUDIO NAMCO BANDAI

Cualquier cosa que pueda hacer *Wii Fi* la puede hacer *Family Trainer...* de una forma diferente. Es un juego de deportes físico de Namco Bandai que trae una alfombra con sensores. A diferencia del periférico de Nintendo, éste está diseñado para simplemente saltar encima, como una alfombrilla de baile. Un lado está dividido en 12 cuadrados -seis rojos y seis azules- y el otro tiene dos sets de cuatro "botones" direccionales. El modo para un jugador te tiene dando botes alrededor de todo, o puedes aliarte con un amigo poniéndoos cada uno en un lado. La compilación de minijuegos es una actualización del clásico Athletic World; uno de los juegos consiste en saltar evitando los troncos que aparecen en pantalla. En los desafíos para dos jugadores, hay otro en el que tienen que colaborar remando sobre una canoa, y otro donde hay que dirigir un vagón al estilo Indiana Jones a través de una cueva, disparando a estalactitas y otros obstáculos. Sale el año que viene.

los movimientos.



Olvídate de los personajes y danos buena música.

DDR HOTTEST PARTY

PLATAFORMA WII ESTUDIO KONAMI

Con la cantidad de tiempo que han pasado haciendo cálculos para gastar calorías con *Dance Dance Revolution,* sorprende que no hayan optado por un subtítulo más apropiado que *Hottest Party* para su nueva creación (¿quizá "fat party"?). De todas formas, en Konami no son tontos, y han apañado un juego de hacer ejercicio dentro de un título de baile, que incluye una opción para cuatro participantes. Así que ya puedes llamar a 3 colegas para ir practicando la coordinación. Además, Konami nos traerá otros títulos como *Skincare, Yoga* o *Pilates* para DS.





WINNING ELEVEN Wii

PLATAFORMA Wii ESTUDIO KONAMI

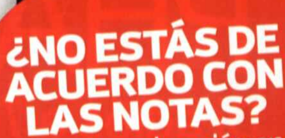
No hay nada nuevo de este título, conocido aquí como *Pro Evolution Soccer* aparte de un breve vídeo, pero por lo menos estas imágenes prueban que existe y que sus gráficos no parecen una porquería. No se nos ha permitido jugarlo todavía, lo que no despeja nuestros miedos sobre una versión tipo *FIFA*. Con suerte, éste será un Pro "normal". En tal caso, ¡que salga ya!





"Regresan todos los elementos que añaden profundidad al universo del erizo azull"
SONIC RUSH ADV. PÁGINA 56

Reviews



¿NO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS NOTAS?
Danos tu valoración en **revistangamer @globuscom.es**

36



48



50

EN ESTE NÚMERO...



62



42



54



CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una orgnización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa




Bloques de memoria que ocupa.

Número de jugadores simultáneos


Juego online y número de jugadores

Compatible con el mando clásico o el de GC

Conexión inalámbrica con Nintendo DS



Número de jugadores por WiFi


Apto para jugadores zurdos


Nº de jugadores con un solo cartucho


Compatible con el cartucho Rumble Pack


Nº de jugadores con varios cartuchos

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Di adiós a *Twilight Princess* y pon rumbo a la primera gran obra maestra para Nintendo DS



Cobarde, furtivo y tonto: Lineback es un duro rival de Malo como el mejor personaje cómico de *Zelda*

Si recoges la arena de los enemigos derrotados explorarás más tiempo el templo del Rey del Mar, lo cual te llevará al rescate de Tetra, tu amiga secuestrada. Casi nada.



Ejército de nadie La variedad de enemigos es decepcionante. Los Chuchos y los Moblins te acosarán desde el principio al final. Apenas funciona el reto de acabar con todos los retos.

Usa la pala Algunos de los mejores puzzles del mapa implican hacer señales en el suelo para descubrir tesoros. Desenterrarlos tras descifrar las pistas es realmente satisfactorio.



Te gustará saber que el océano tiene sólo un 5 por ciento de la extensión del de *Wind Waker*. Nunca tendrás una absurda tarea de recolectar.

El océano choca contra el casco de tu barco remolcador. Las balas de cañón atraviesan el cielo hacia unos rufianes aéreos que dejan caer al fondo del mar sus tintineantes botines de rupias. La banda sonora de Koji Kondo convierte la temática oscura de combate en una animada melodía marítima. Vaya, es que hasta los coros de gaviotas suenan como un coro angelical graznando una marcha de la victoria. Y aún así, por encima de este mosaico melodioso, destaca un sonido: las quejas despectivas del mundo real por el 95 que le hemos dado a *Phantom Hourglass*.

La importancia de llamarse Zelda

Los escépticos podrían decir que, con sólo que aparezca la palabra Zelda en una caja, consigues la aceptación de la crítica. ¿The Legend of Zelda: El Cobrador de Impuestos Rosa? Obtiene un 90 al instante. ¿The Legend of Zelda: El Fagot de la Mediocridad? El mejor juego del mundo. Tal vez haya algo de verdad en ello: es cierto que nos encanta *Zelda*. Pero mientras que algunos necesitan extrapolar la puntuación que merece de verdad del aprecio que la crítica tiene a la serie, nosotros nos lavamos las manos. *Phantom Hourglass* lucha duro para conseguir todos y cada uno de los puntos que obtiene.

Empieza, para deleite de un coro de escépticos impacientes, con algo ya familiar o, como nos gusta llamarlo, una autorreferencia nostálgica. Asaltado por un barco fantasma, Link aparece en una playa abandonada. Podría ser Koholint Island y nosotros podríamos haber regresado al año 1993, manoseando emocionados *Link's Awakening*. Sólo que no es así. El espectáculo visual da fe de ello.

Una rosa technicolor

Lejos de la sosa y negra Koholint de Game Boy, o la variante de 56 colores de GBC (¡Vivan los gráficos!), Nintendo ha metido una GameCube en el horno y creado un *Wind Waker* en miniatura. Nintendo, conocidos mercaderes del color, se ha superado a sí mismo. Tom Nook necesita sólo echar un pequeño vistazo a las casuchas blancas como el hielo y las nubes de color rojo cereza de *Hourglass* para darse cuenta de que su tienda de Animal Crossing es sólo montón de ladrillos amontonados.

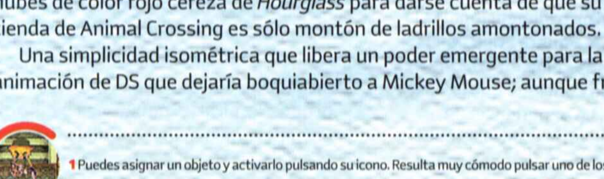
Una simplicidad isométrica que libera un poder emergente para la animación de DS que dejaría boquiabierto a Mickey Mouse; aunque frame

EL LÁPIZ TÁCTIL SE LO HA GANADO A PULSO: NO HAY NADA QUE NO PUEDA HACER EN *HOURGLASS*

¿Es sólo un viejo o estará escondiendo algún oscuro y húmedo secreto? Pista: no hay pistas.

a frame, ya que, para cuando haya acabado, Link habrá ya lanzado otras cinco gloriosas nubes en forma de hongo, dejando un rastro de humo desde el cañón de su barco. Observa el regocijo, la turbación y la sorpresa en la cara de Link; mira sus pupilas, que no dejan de girar, y puede que quieras lamer la pantalla como señal de aprecio. Cuando acabes de lamer, es hora de prestar algo de atención al lápiz táctil; se lo ha ganado a pulso, ya que puede hacer todo lo del juego, y es algo que sorprende si tienes en cuenta la asombrosa variedad de armas y movimientos a tu disposición [1].

La habilidad del juego para diferenciar entre el movimiento intencionado y el combate resulta bastante espectacular. Link sigue hipnotizado al lápiz por la pantalla táctil, ajustando la velocidad según la distancia a la que lo mantengas de él. Si tocas a un enemigo, la espada aparecerá para realizar un todopoderoso ataque específico. Enfrentándose a varios Chuchos, los golpes individuales se ven sustituidos por arcos que arrasan con



1 Puedes asignar un objeto y activarlo pulsando su icono. Resulta muy cómodo pulsar uno de los botones laterales para entrar en un menú de objetos; y es útil para cambiar rápido de armas en los enfrentamientos más intensos contra los jefes finales.



No puedes resolver un templo si la ayuda de los Goron; antes deberás ganarte su confianza.

Mantén el equilibrio Posiblemente, la cuerda floja sea nuestra innovación favorita. No la consigues hasta casi el final del juego, pero al instante querrás volver atrás y utilizarla sin parar.

UN MAR POR DESCUBRIR

Se pasa mucho tiempo navegando; así tienes más cosas...







10 CAÑONES POR BANDA

El combate es de lo más sencillo. Sólo debes tocar al enemigo para disparar. Obtendrás exquisitas explosiones y te dirigirás al siguiente encuentro.

CRISTÓBAL COLÓN

Link puede encontrar pistas que le lleven a islas perdidas. Garabatéalas en el mapa y define tu ruta para llegar, saltando sobre los obstáculos con un toque de esa flecha azul.



APUNTA Y DISPARA

Puedes pescar para encontrar tanto peces como tesoros. La caza de tesoros es como un complejo juego de grúa; tienes que maniobrar la garra a través de campos de minas para hacerte con el botín.



Una cosa es trazar rutas para el bumerán, pero trazarlas para bombchus, de modo que lleguen a diversos objetivos a la vez, es algo completamente diferente.

todo o por ataques giratorios patentados. Varios juegos se han estropeado por un uso exagerado del lápiz (va por ti, *Wario: Master of Diguise*), pero aquí lo define completamente.

¿Y los objetos? Bumerán, arco y flechas, pala... con el control del lápiz táctil se han transformado tanto que parecen objetos nuevos: el mata y vuelve, el tenso merodeador y el asesino sucio. Usar el lápiz táctil para describir la ruta exacta del bumerán lo convierte en el objeto que mejor se controla en toda la historia de los videojuegos. ¿Incluye la nueva generación la posibilidad de dirigir balas y flechas a tus enemigos? Gloriosas líneas rectas.

Pero hay más. El productor Eiji Aonuma parece tener una batalla por la hombría consigo mismo. Encuentra usos brillantes para los objetos menos emocionantes que se usan con un toque del lápiz (como el garfio). Avanzar de poste en poste con el garfio está bien; unir con él los dos con una cuerda elástica sirve para ofrecer unos increíbles puzzles de catapultas y la bella visión de Link tambaleándose con los brazos estirados.

Los elementos que se escapan a la revolución del lápiz táctil se han ganado un puesto en *Hourglass* con otros retoques: mazmorras renovadas y aerodinámicas adaptadas al juego portátil sustituyen los manidos acertijos de "enciende tres antorchas", con puzzles más puros. Sea usando el mapa para apuntar rutas seguras a través de habitaciones llenas de trampas o controlando la mazmorra con tus esbozos de anotaciones, el juego nunca deja de soprender.

SEGUNDA OPINION

PEPE

Phantom Hourglass recupera el Hyrule inundado de *The Wind Waker* y su aspecto cell-shaded, que ha envejecido de forma excelente. Conjuga las cualidades de un excelente motor tridimensional (a la altura de los de Square Enix) con las bondades de los *Zelda* en 2D. Una vez más, Nintendo consigue que lo difícil parezca fácil. La experiencia de manejar a Link en la pantalla táctil supera con creces a los espadazos con el Wiimando de *Twilight Princess*.

Lo más desctacado

No hemos hablado de elementos específicos de la aventura por una buena razón. *Phantom Hourglass* es, en todos los sentidos, la aventura de una vida. Sea atravesando el océano, viendo a tu tonto compañero Lineback encogerse cómicamente ante los grupos de piratas femeninas asaltantes, enfrentándose a los mejores jefes finales que el equipo de Zelda ha creado desde hace años (mención especial a un

PERSONALIZA TUS MAPAS

Pulsa abajo en cualquier momento y el mapa aparecerá en la pantalla táctil, listo para anotar lo que te de la gana. Una gozada.



¿RECUERDAS? Es uno de esos viejos postes que alternan colores. Dirige tu boomerang hacia esta pared para activar el botón y desbloquear tu ruta hacia el sur.

MARCA TU CAMINO El uso del mapa nos permite trazar los movimientos necesarios para evitar rutas sin salida. Aquí, algunas baldosas se caerán a menos que sigas la ruta que te indican en el templo.

FOSOS INFERNALES Estas puertas no se abrirán hasta que la habitación esté vacía de enemigos. No se puede atacar directamente a las calaveras en llamas, así que lo mejor es usar el bumerán.

BIENVENIDO AL INFIERNO La pared de fuego giratoria de esta habitación hubiese sido imposible de introducir en los *Zelda* anteriores. El control con el lápiz táctil las convierte en un paseo.

PELIGRO INMINENTE Se pueden marcar en el mapa los enemigos especialmente peligrosos, para saber que debes salir por patas en sus respectivos hogares. En este caso, los murciélagos se eliminan con un golpe.

EL JUEGO ES, EN TODOS LOS SENTIDOS, LA AVENTURA DE UNA VIDA

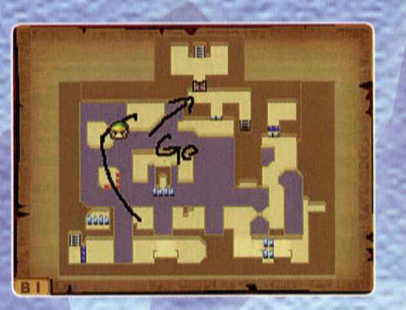
combate que tiene lugar en primera persona desde los ojos del jefe) o simplemente golpeando gallinas con tu espada; es un gran momento tras otro.
Pero la aventura de una vida es, justamente, eso: algo que agota. Pese a sus gloriosos logros a lo largo del camino, imagina un demacrado Frodo navegando por el más allá, destrozado por el viaje de deshacerse del anillo. No decimos que *Hourglass* te quite la vida del cuerpo, ya que es, básicamente, juego de un vez. Cuando acabas sus entre 15 y 20 horas, ya no hay más; volver a jugar ofrece pocas novedades.

Tras haber probado ya la versión japonesa conocíamos cada paso. Sin duda, jugar en tu idioma ofrece un puñado de puzzles inteligentes basados en anotaciones (como un concurso de preguntas Goron) y te libera de la dependencia de las guías, pero también pone más de relevancia que la primera partida no tuvo rival. La segunda vez se nota más la escasa ayuda de las misiones secundarias, con las 15 islas muy juntas y las soluciones a mazmorras más bien fáciles. Pero, para disgusto de esos escépticos, no vamos a dejar que esto mine nuestra puntuación. Te va a impactar. ¿Cuatro puntos por encima de cualquier otra cosa creada para DS? Totalmente. Carga bien tu DS, busca un lugar cómodo y prepárate para descubrir el



Los darknuts son unos de los enemigos más poderosos de todo el juego

MATTHEW



Se puede usar el mapa para marcar caminos seguros y garabatear códigos y patrones elaborados. Los aventureros más despistados también pueden usarlo para recordar adonde ir.



Dibuja un círculo alrededor de Link y girará en ese punto. Dibuja una línea paralela a él para un ataque horizontal. Deja en evidencia al combate basado en aporrear botones con su simplicidad.

¿Quieres ganar dos exclusivas consolas y una figura de edición limitada de Link? ¡Sólo tienes que pasar la página!



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	19 DE OCTUBRE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Navega por el mar en una aventura para rescatar a nuestra amiga pirata Tetra usando un excelente control.

GRÁFICOS 9

Esta es toda la evidencia que necesitábamos para nuestro artículo sobre juegos coloridos.




SONIDO 9

Las melodías convierten a las travesías marítimas en algo realmente satisfactorio.

JUGABILIDAD 9

Una fiel experiencia Zelda. Atrás quedan los elementos más débiles a expensas de la longevidad.

INNOVACIÓN 9

No sabemos qué impresiona más, si el perfecto control o dar vida directamente en la pantalla táctil.

NG EN RESUMEN

¿Fuiste paciente para esperar a la versión europea? Enhorabuena. Has conseguido 20 de las mejores horas del año. Descubre cuán innovador puede seguir siendo un Zelda.



¡¡Exclusivas!!

NGAMER Y NINTENDO SORTEAN



Un sólo ganador

- **Videoconsola** Wii aerografiada a mano en exclusiva para NGAMER con motivos de Zelda en las dos caras de la consola, en la base y en los mandos.
- **Consola portátil DS** con aerografías exclusivas

Participa y GANA las únicas Wii y DS serigrafiadas con las imágenes más atractivas de ZELDA. Además puedes conseguir también una estatua serie limitada de Link, tu héroe favorito.

Sólo tienes que responder a esta pregunta

¿Cómo se llama el caballo de Link?

Entre los que acierten se sortearán las consolas y la figura. Uno se queda con todo.

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:

¿CÓMO SE LLAMA EL CABALLO DE LINK?

❑ Epona ❑ Nopona ❑ Rocinante

¿QUÉ CONSOLA ES LA QUE MÁS UTILIZAS?

❑ PlayStation ❑ PlayStation 2
❑ PlayStation 3 ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii
❑ Nintendo GameCube ❑ GameBoy Advanced SP
❑ Nintendo DS ❑ PSP ❑ Móviles

¿QUÉ REVISTAS DE JUEGOS COMPRAS DE FORMA HABITUAL?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos ❑ Micromanía ❑ Edge ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuáles, por favor)

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

Recorta y envía este cupón a revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de una Wii, una DS y una estatua de Zelda, serie limitada. Sólo se admitirá un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 3 de NGAMER

de *Zelda: Phantom Hourglass*

- **Figura de Link** montado a caballo con acabado en color oro.



¡ALERTA DE SPOILERS!

METROID PRIME 3 CORRUPTION

¿Cómo acaba Metroid Prime? ¿Siendo un gran éxito o un sonoro fracaso?



Hazte con todos Como es habitual, intentarás escanear a los enemigos para tu diario mientras intentan matarte disparándote directamente a la cabeza.



¿Dinobichos con látigos espaciales? ¡Mamá!



Esta es la entrada de GFS Valhalla. Ese lugar nos volvió locos; los tiempos de carga al pasar por las puertas son de lo peor del juego, y los enemigos atacan con verdadero énfasis.

Resulta difícil creer que, siete años después de ver la primera galaxia a través de los ojos de Samus, *Metroid Prime* se convirtiera en una saga de éxito. Retro Studios acalló con soltura todas las dudas, con dos títulos para GameCube que conseguían unir a la perfección aventura, tiroteos y una atmósfera tan densa como para untarla en una tostada, dándole un codazo incluso a *Zelda* en lo que respecta a grandeza. La pregunta es: ¿pueden lograr que la magia funcione por tercera vez? La respuesta es un gran sí, brillante y de color naranja metálico. Metroid Prime 3 ofrece más de 18 horas de mundos fascinantes, terroríficos jefes finales y puzzles que juntan sus piezas de forma tan satisfactoria como el regalo de un Huevo Kinder. Además, resulta irónico que Retro, el equipo al que en 2002 acusaron de no saber enfocar bien el cuándo y el dónde hacer uso de la primera persona, haya transformado el Wiimando en el cañón del brazo de Samus Aran de un modo tan exquisito que se convierte en el shooter en primera persona con el control más natural de cualquier consola de la historia.

Perdidos en el espacio

La secuencia de inicio, en la que te paseas alegremente por la Nave Olympus de la Federación Galáctica hablando con los marines estelares, le debe más a Halo y a Half-Life que a las odiseas estelares habitualmente solitarias de Samus, hasta que los Piratas Espaciales[1] asalta la Olympus. Metroid 3 es una bella y lograda mezcla de shooter y puzzle en la que, salvo por la inusual misión de proteger a los marines, estás a solas con Aran en el espacio, tan silencioso y misterioso como siempre. Los planetas son tan atmosféricos como siempre. Corruption, al igual que *Zelda: Twilight Princess*, se toma su tiempo en lo que se refiere a la puesta en escena. El segundo planeta, Elysia, también conocido como Ciudad del Cielo, es simplemente sorprendente. Está diseñado de forma exquisita, con una catedral en el cielo con un aspecto metálico y sucio, robots con ruedas oxidadas, plataformas flotantes y raíles que surcan el aire a lo largo de kilómetros. Si lo que quieres es la sensación de soledad de Metroid, Corruption casi te ahoga en ella.

La ausencia de sitios a los que ir podría sorprender un poco. Atraviesas zonas con un principio y un final que se asemejan más a estaciones de servicio galácticas que a verdaderos destinos, y te dejan con tres mundos en total, lo cual no es precisamente un espectaculo visual. Los mejores efectos, como el humo saliendo de un ascensor que ha explotado o chispas que surgen cuando la lluvia ácida llega al suelo metálico, se ven una vez y no vuelven a aparecer. Un poco más de mimo en este aspecto lo hubiera diferenciado más de su predecesor.

A POR ELLOS

¡Sorpresa! Al principio del juego salvarás a un marine a punto de convertirse en comida para Piratas Espaciales. Aparecerá un pop-up de "premio". Obtendrás más al matar a 100 enemigos, apareciendo un extraño Phaazoid rojo. ¿Qué son? Una especie de dinero para comprar arte conceptual, música y bonificaciones.



DISPARA PARA GANAR

La mitad de la diversión reside en descubrir qué es lo que te da premios. Por ejemplo, convertir a un Pirata Espacial en una brillante escultura de hielo. Hay cuatro tipos de medalla, siendo la más común la de escanear.

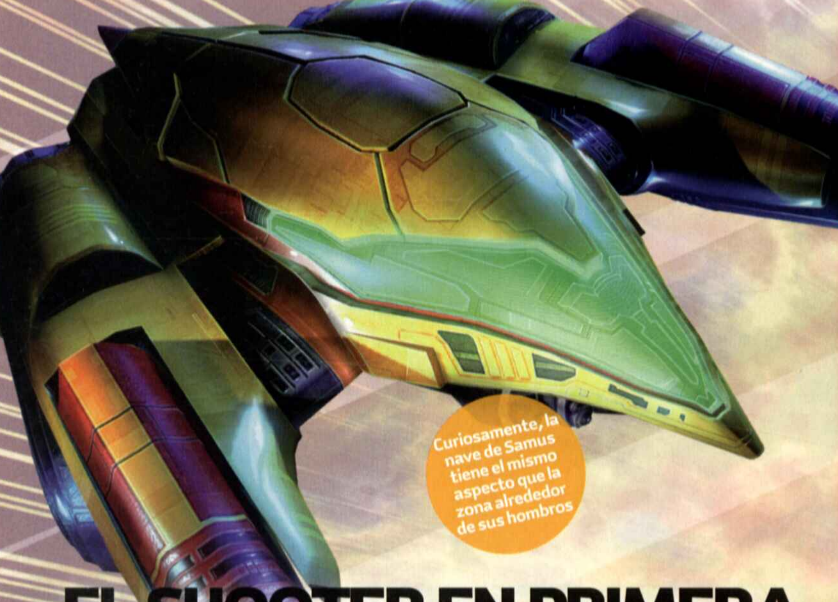


INTERCAMBIOS

Registra a un amigo poseedor de MP3 en tu libreta de direcciones de Wii (¡no hay códigos de amigo específicos para el juego!) para intercambiar grandes logros y conseguir las mejores medallas que desbloquean material.



1 Nos sigue resultando gracioso que un juego que se toma a sí mismo tan en serio se refiera a sus principales enemigos como "Piratas Espaciales".





Uno de los puzzles que sólo puedes resolver con el genial visor de rayos X; mira a través de la pared y podrás ver los puntos rojos que están deseosos de recibir una descarga de tu cañón.

EL SHOOTER EN PRIMERA PERSONA CON EL CONTROL MÁS NATURAL DE CUALQUIER CONSOLA DE LA HISTORIA

SEGUNDA OPINIÓN

PEPE

Cuando lo pudimos probar por primera vez hace ya año y medio en el E3, justificaba por sí solo el uso de tan revolucionario mando para los juegos de acción en primera persona. Diez meses después del lanzamiento del lanzamiento de Wii, Metroid Prime 3 consigue poner en ridículo el resto de FPS disponibles en la consola, y salvo que Retro Studios esté haciendo uno nuevo, parece que nadie más podra igualar el resultado. El apartado gráfico, excelente a todas luces, resulta demasiado parecido a las dos entregas anteriores en GameCube.

Pero *Corruption* puede permitirse ser rácano con su variedad visual, porque ofrece unos momentos jugables tan dulces como caramelos. Congelar corrientes de lava para crear plataformas de hielo; darse cuenta de que un enjambre de bichos es la ingeniosa solución a un callejón sin salida; arrancar un engranaje del suelo con un tirón del nunchako y dispararle a mitad del giro en el aire para devolverlo a su eje: es Nintendo puro y duro. No resulta sorprendente, dado que *Zelda* llegó antes con algunas de las ideas más brilalntes, pero los puzzles se unen de forma extraordinariamente hábil. Esas ocasiones en las que atraviesas un vestíbulo alienígena, encadenando las soluciones de los puzzles como si fuesen pruebas para tu cerebro y tus



Las zonas que ya has visitado se pueblan de enemigos más poderosos.



Esto es lo que ocurre si dejas que un Metroid se acerque demasiado a tí. Bastante directos.

dedos (dispara a ese cierre, agárrate a ese saliente, sigue ese corredor para la morfosfera, coge esa palanca) son el motivo por el cual disfrutamos de los videojuegos. Y *Metroid* tiene muy buena puesta en escena. La sorprendente y envolvente batalla campal contra Meta Ridley² te dejará temblando, así como también lo hará la escalofriante sensación de desolación que tienes al subirte a una sima en Bryyo que es demasiado grande para cualquier otra cosa que no sea luchar contra un monstruo de piedra de 15 metros con muy mal carácter y zapatos tan pesados que puede provocar que salga del suelo un tifón de lava líquida.

Yo tengo el poder

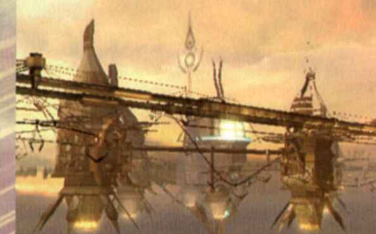
El Hypermode, tu nueva habilidad para sacrificar vida a cambio de una breve erupción de poder destructivo, es simplemente brillante. Pulsa el botón + y la pantalla se oscurece en un tono azul mientras recorres la pantalla convirtiendo en polvo a Piratas Espaciales y Metroids con rayos eléctricos de un poder increíble. Es algo táctico, ya que si te pasas la consecuencia será una muerte instantánea; pero lo que es más importante, es una extraña y bienvenida explosión de poder de fuego para Metroid. Respecto al control, los usuarios de Xbox 360 pueden presumir

¡NUEVOS MUNDOS!



BRYYO

Rocas, piscinas de gas tóxico y cámaras de fuego. Odiamos el momento en el que intentas desactivar un escudo mientras murciélagos esqueléticos se enfrentan a ti por el control de la palanca.



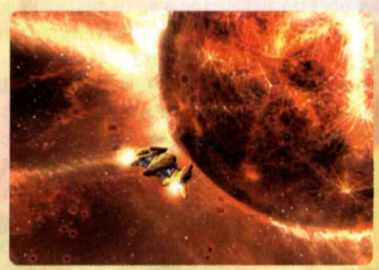
ELYSIA

Un sorprendente y bello mundo en el cielo, algo similar al de *Zelda: Twilight Princess*. Lo mejor: cuando el cazarrecompensas corrupto se enfrenta a tu nave con sus manos desnudas.



GFS VALHALLA

Este espeluznante y abandonado barco fantasma aparece pronto, pero no será hasta más tarde cuando tengas suficientes tanques de energía como para llegar al final. Corto, pero difícil.



MUNDO DE LOS PIRATAS

Este es precioso. Abundan los corredores brillantes e incomprensibles paneles de control alienígenas; además obtienes el visor de rayos X, que te permite ver el esqueleto de tu propio brazo. Extraño.

DOS COSAS MÁS

Estamos intentando evitar meter spoilers en esta página, por si queréis descubrir la nota sin ver a Sa...(¡NO! Nada de spoilers)



TODO POR MI NAVE

Entre planetas, podrás ver desde los ojos de Samus tu nave. Curiosamente, hay montones de cosas interesantes, aunque bastante inservibles, con las que jugar; cerrar las ventanas, apagar y encender las luches, comprobar tu progreso, etc. Hubiera estado bien como broma la opción de hacer explotar los planetas con misiones difíciles. Pero no lo hicieron.



CARTOGRAFÍA

En esta ocasión, hay un añadido excelente en los mapas: un simple pero útil elemento "marcapáginas" que te permite destacar en verde las zonas cuando sabes que un arma posterior te permitirá abrir alguna ruta nueva. También puedes obtener pistas sensibles al contexto con el botón 2; "pistas" como "puedes ver tu próximo objetivo en el mapa".



Mucho son robots de vapor. Pueden ser molestos al venir en grandes número; ¿somos los únicos que nos sentimos culpables al pasar corriendo entre los enemigos para llegar a la siguiente zona?

gráficamente de Halo y Bioshock todo lo que quieran: no hay forma de que puedan disfrutarlos del modo en el que el Wiimando te hace disfrutar de Metroid Prime 3. Olvídate de pulsar mil botones y céntrate en apuntar. Hay una caja invisible, en algún lugar de la pantalla, que determina cuándo deja Samus de mover la vista y empieza a disparar; pero está tan bien ajustado que en escasos minutos estás viendo a los enemigos con el autoapuntado al estilo de *Zelda*. El Wiimando y el nunchaco parecen fundirse con tus manos[3]. Retro ha demostrado Tienes la mejor consola para shooters en primera persona. ¿Quejas? Curiosamente, los jefes finales son más sencillos a medida que avanzas.



Esa arma suya es mucho más débil de lo que se cree. Y nosotros tenemos diez tanques de energía.

Power Samus

Hay muy poca lógica en el modo en el que las habitaciones cambian o rotan. ¿Para qué valen estos hologramas? ¿Por qué acabo de activar ese gran ascensor? La penúltima misión de encontrar todas las células de energía parece diseñada para vender guías de estrategia[4].

2 Las zonas de los jefes finales tienen un "triple cierre". Necesitarás todos los objetos para avanzar. 3 Tienes libertad total para apuntar, pero es mejor cambiar a un sistema de auto-apuntado tradicional. 4 Hay un momento en la secuencia final del juego que nos provocó una mueca de dolor como ningún otro título de Nintendo.

Sí, nos quedaremos aquí, gracias.

Aún así, es el dominar el mapa lo que hace a *Metroid*. Es la emoción del descubrimiento con cada nueva habitación, cada puerta que se abre con un nuevo tipo de misil, traje o morfosfera. Pero, por encima de todo esto, está la cantidad de aventura que existe paralelamente a la principal. Una gran zona de Bryyo con estatuas del tamaño de montañas, golems que se activan mediante la morfosfera, enormes cataratas de hielo y pistas para la Spider Ball en las que dejarse la piel, está ahí sólo para conseguir unas expansiones de misiles opcionales.

¿Cuál es el problema?

Supone una "decepción" desde el punto de vista de que *Metroid Prime 3* ha evolucionado en línea recta en vez de apuntar a lo más alto y llenar de novedades cada nuevo juego. No es necesariamente una queja, claro está, porque los Metroid siempre han sido de la mayor calidad. *Corruption* es un juego pulido hasta el límite, pero le falta ambición. Sigue siendo una experiencia espectacular, creada con mucho mimo y belleza. La trilogía está completa: Retro ha aplastado a los cínicos tres veces. ¿Es de verdad el fin de Samus? Hazte un favor y descúbrelo de primera mano.





EN DETALLE

PLATAFORMA:	WII
DISTRIBUYE:	NINTENDO
ESTUDIO:	RETRO STUDIOS
PRECIO:	49,95€
A LA VENTA:	26 DE OCTUBRE

FUNCIONALIDADES









VISTAZO GENERAL

Aran vuelve a enfundarse en su traje para enfrentarse a la última parte de la emocionante trilogía de *"Zelda* en el espacio".

GRÁFICOS 8

Bello por momentos; en otros, creemos que la Cube podría haber hecho un buen trabajo.




SONIDO 8

Inquietantemente brillante, pero pierde puntos por los agobiantes tambores de fondo de Bryyo.

JUGABILIDAD 9

Retro es uno de los pocos desarrolladores con magia Nintendo saliéndoles de los dedos.

INNOVACIÓN 9

Prometieron revolucionar el control de los FPS en consola. Atrévete a no estar de acuerdo.

NG EN RESUMEN

Retro coge todo lo aprendido en los dos últimos juegos, elimina las partes negativas y ofrece una experiencia Metroid casi perfecta. Y el control es, simplemente, mágico.



Esto es algo que no verás en el juego.



Miiralos si el juego entero fuera así, o si hubiera una opción para permitir a los jugadores verse más coloridos y con un "estilo Wii". ¿Tal vez a la próxima?

FIFA 08

El fútbol más fuerte se topa con un control impreciso

Vaya, es un divertido Ronaldmiinho. ¿Has visto lo que han logrado?

Bueno, quizá habíamos malinterpretado las primeras informaciones del juego dado que era promocionado con un Ronaldinho al estilo Mii presentado en escenarios animados, y había la promesa de un control nuevo y alocado; al final es más un FIFA tradicional. Bastante anticuado, eso sí[1].

Si te olvidas del luminoso menú de opciones de Footii Party, esto es básicamente un juego de fútbol de la época de PS2, con la cámara en el ángulo por defecto cambiada por una vista en scroll vertical para acomodarse a los controles anti-intuitivos del juego. Los comandos básicos, como pasar, tirar, cruzar o hacer entradas han sido asignados a los movimientos arriba/abajo/derecha/izquierda del mando de Wii. Para hacer un tiro potente, tendrás que levantar el mando mientras corres con la pelota. Para hacer uno más suave, simplemente mueve el mando hacia abajo. ¿O era al revés? Lo hemos olvidado...

Es relativamente fácil aprenderse lo básico. El problema llega cuando quieres hacer algo de verdad. Para hacer un pase largo, deberás mantener un botón. Para hacer una vaselina, presiona otro. Si quieres añadir efecto, ondea el nunchaco después de golpear la pelota. Estos son algunos de los controles de cualquier otro FIFA, pero ahora convertidos en las direcciones del mando y cuatro botones modificadores, y pese a tener bastante experiencia con FIFA previos y los controles de Wii, hemos tardado bastante en hacer lo que queríamos[2].

Hay retardo entre que se realiza el movimiento con el mando y lo que tarda el juego en asimilarlo en pantalla, a lo que el control tampoco ayuda. Si lo exageras y haces un pase largo, el juego suele malinterpretarlo y a tener un comando secundario no-intencionado en el que el personaje golpea la pelota en primer lugar en vez de controlarla, como debería ser. De la misma forma, un movimiento accidental de tus manos puede ser interpretado como un comando, lo que es un problema particularmente irritante.

El tipo de acción que realizas aparece en la esquina superior de la

Sí, sí, el botón de ayuda es necesario en la gran mayoría de los simuladores de fútbol, como sabes.

PESE A LOS NUEVOS Y ALOCADOS CONTROLES, EL JUEGO ES MÁS BIEN UN FIFA TRADICIONAL

1 Las duras animaciones ni siquiera se acercan a la fluidez que hemos visto en otros *FIFA*. 2 Puedes desenchufar el nunchaco y dejar que el juego mueva al jugador, en ese caso, todo lo que debes hacer es usar el mando cuando quieras disparar o pasar. Desgraciadamente a la IA no le gusta driblar, así que pasa la pelota tan pronto como te sea posible.

EMPIEZA LA FIESTA

Tres breves diversiones desde el serio negocio del fútbol.



FUTBOLÍN
Girar el mando de Wii para dar efecto a los muñecos es una acción bastante natural, pero también tendrás que usar la cruceta para hacer resbalar las barras por la mesa.



TOQUES
Acciones como golpear, en ocasiones manteniendo un potón pulsado para que tu personaje realice varios trucos. Comienza despacio y en realidad no resulta muy excitante.



TIRAR PENALTIS
Mueve rápido el mando de Wii hacia el area donde quieras tirar, derribando los objetos y recogiendo objetos de bonus. Es difícil ser preciso, pero esa es la gracia de los minijuegos.



Puedes cambiar la cámara a un ángulo al que estés más acostumbrado, aunque eso hará los controles aún menos intuitivos.

pantalla, lo cual es una buena muestra de que los desarrolladores sabían lo confuso que podría llegar a ser este tipo de control. No podemos pensar en otro juego de fútbol en el que sea de ayuda -o necesario- avisar a los jugadores de que han hecho correctamente un tiro o un pase. Aunque en realidad, a veces, es la única forma de que sepas lo que pasa.

Así que los controles hacen fáciles cosas generalmente difíciles de dominar, y además no hay opción de usar el mando clásico. Y es una pena, porque hay un sólido juego de fútbol debajo de tanta torpeza. *FIFA 08* tiene las opciones online que nos hicieron tener envidia de las versiones de PS2 en la época de la GameCube, incluyendo una liga online en la que los aficionados de cada club tienen tres días para jugar con sus equipos en "tiempo real". Los resultados son posteriormente subidos a una tabla para la Master League que muestra qué equipos son los mejores de FIFA. Nos quedamos dolidos (pero no sorprendidos) ya que las versiones de GC no tenían esta opción, así que está bien que podamos verlas en un sistema de Nintendo, después de todo.

En la Premier League
Las plantillas de jugadores están actualizadas, por supuesto, y la lista de ligas disponibles se extiende a todo el mundo. Hay además una tienda donde comprar nuevas pelotas, trajes o versiones alternativas de varios de los estadios incluidos. Puedes además transferir tantos personajes como quieras, libre de carga, antes de que inicien las temporadas. Así que podrás cambiar a Thierry Henry o coger a Accrington Stanley y enviarlo a Barcelona, ayudándole a hacer una buena decisión. Hasta puedes cambiar de equipo durante el juego para conseguir victorias mágicas.

Desde luego, nada de esto o del débil modo Footii Party (ver "Empieza la fiesta" más arriba) consiguen destacar en lo que significa una oportunidad perdida para *FIFA 08* en Wii. Para un juego de fútbol realmente accesible, quizá la próxima vez sería bueno suavizar los controles, haciendo que los jugadores puedan tener la oportunidad de convertirse en Miis en un ideal sistema de juego similar a *Sensible Soccer*. O eso me parece a mí.

KITTSY

SEGUNDA OPINION
MIKE

Es curioso que EA pueda hacer buenos juegos de baloncesto, fútbol americano, hockey sobre hielo e incluso patinaje, pero aún no hayan conseguido un juego de fútbol decente. Con o sin los minijuegos de los Mii, sigo pensando que *FIFA* pasó a ser irrelevante desde que Konami anunció que traería *Pro Evolution Soccer* a Wii. Como la última vez, *FIFA* sigue percibiéndose como un juego y *PES* se percibe como fútbol.



EN DETALLE

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**EA**
ESTUDIO	**EA Canadá**
PRECIO	**59,95€**
LANZAMIENTO	**Ya disponible**

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL
El *FIFA* tradicional gira 90 grados. Desconciertan el montón de movimientos y cambio de botones que tiene.

GRÁFICOS 6
Los Mii lucen genial, pero el modo principal de fútbol está mal animado y un poco borroso.




SONIDO 6
Los comentarios por defecto son más estúpidos que los de la TV. Algunas músicas son geniales.

JUGABILIDAD 7
Sigue siendo *FIFA*, y, por tanto, un sólido juego de fútbol para quien pueda hacerse con los controles.

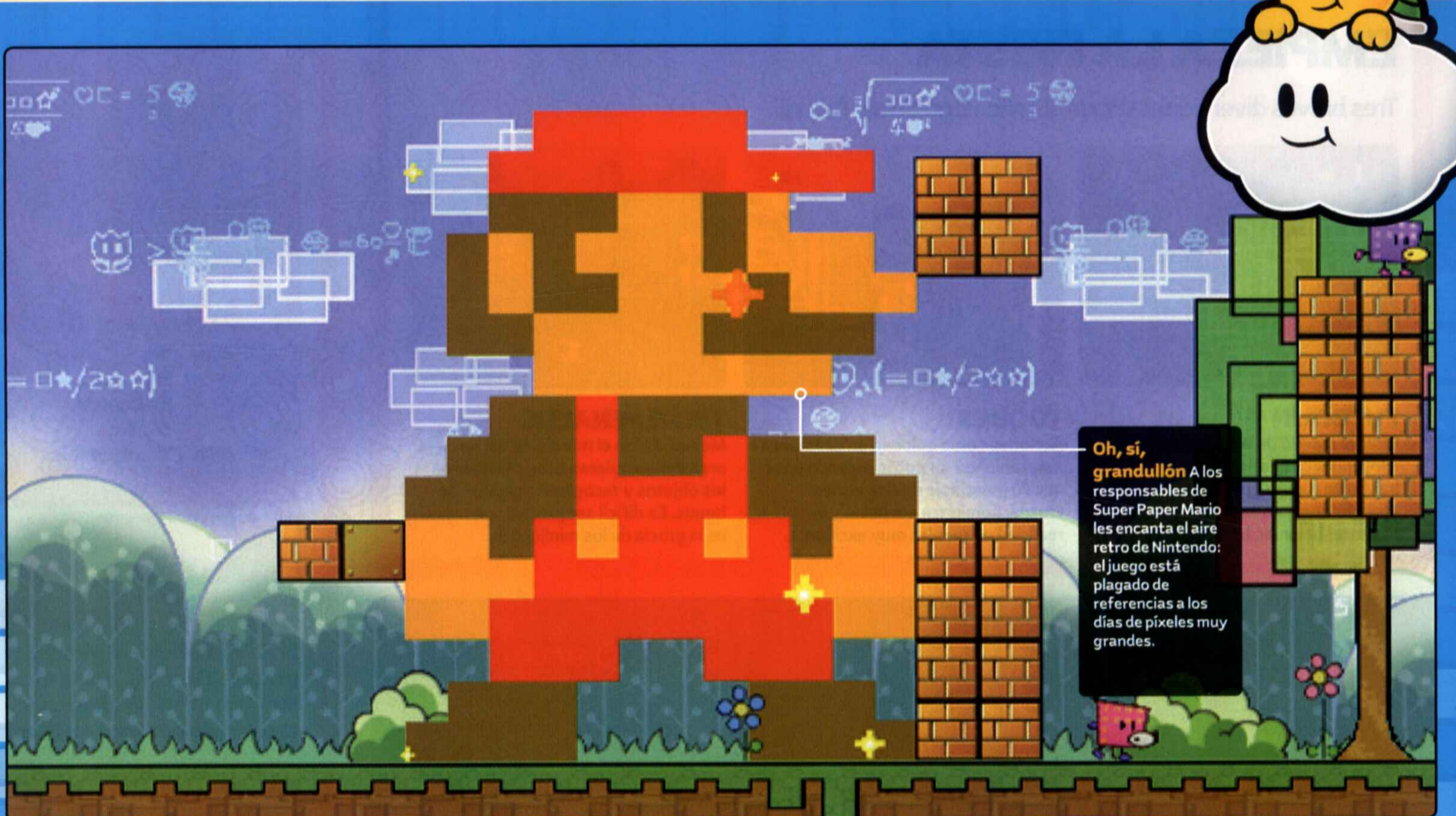
INNOVACIÓN 5
Buen intento, pero habría sido infinitamente más controlable sin el sistema de movimientos.

NG EN RESUMEN
Como versión tonta de los FIFA excepto por algunos de los mejores movimientos ocultos bajo un sistema de control inadecuado. Necesita perseverencia y paciencia.





Nintendo no se calienta la cabeza. Para hacer la sonrisa, Crtl+C, Crtl+V.



Oh, sí, grandullón A los responsables de Super Paper Mario les encanta el aire retro de Nintendo: el juego está plagado de referencias a los días de píxeles muy grandes.

SUPER PAPER MARIO

La dieta estricta que dejó a Mario en una talla cero

Si te preguntas qué hacemos poniéndole una nota inferior a 90 a un juego de Mario que, por lo que parece, debería conseguir que se abriesen las nubes y bajase del cielo un coro de Yoshis tocando el arpa, pues te diremos que 8 puntos son sinónimo de un juego brillante, y Super Paper Mario es, justamente, eso. Brillante. Está creado en torno a una fabulosa idea que no nos podemos creer que a nadie se le haya ocurrido antes[1]: Los mundos en 2D en realidad no son en 2D. Pulsando el botón A, la cámara gira para ofrecer una visión en 3D, que revela todas las plataformas, escaleras y enemigos como lo que verdaderamente son, trozos de cartón sobre un escenario, y te permite pasar por detrás, alrededor y por debajo de cosas que antes estaban ocultas o entorpecían nuestro camino. El primer gran momento tiene lugar en un fondo de colinas 2D que parece estar muy distante. De repente se muestra como un puente tridimensional que recorre la parte trasera del escenario, pero hay unos 100 momentos que te ofrecen la misma sensación.

Con las manos en la masa

En juego en sí es más un RPG de acción que el plataformas que podrías estar esperando. Es una aventura estupenda y consistente, convertida en algo que se asemeja más a Zelda o Metroid por culpa de la constante recolección de objetos. Esto no quiere decir que sea tan imaginativo como nuestro viejo amigo Twilight Princess. Hay demasiados momentos de "abre esta puerta, ve a tal sitio y vuelve"[2]. Hay bastantes habitaciones laberínticas que te desesperarán, pero es la gratificante sensación de aventura de estilo RPG lo que convierte a este juego en el complemento perfecto para las plataformas puras de New Super Mario Bros o Super Mario Galaxy.

Naturalmente, hay unos cuantos momentos espectaculares: el esponjoso mundo de nubes del Capítulo 7-3 que es la antítesis perfecta a el aspecto marrón oscuro de muchos juegos de nueva generación, el momento en el que una plataforma que rebota lanza a Luigi casi al espacio, o cuando nos topamos con la enorme cámara del tesoro llena de recuerdos de los videojuegos de Francis, la rana amante de las señoritas (con robots en la puerta vestidos de doncellas).

No todas las zonas son espectaculares, pero incluso cuando llevas diez horas y piensas que ya has visto todo lo que Super Paper Mario puede ofrecerte, tal vez te sorprenda, por ejemplo, una brillante caverna de neon en medio del espacio en la que Mario camina por el techo y salta sobre cerdos poligonales que se encogen. Y por supuesto, ver a Mario, Peach o Bowser convertidos en imparables gigantes retro-pixelados debería pasar indiscutiblemente a formar parte de "Los Cien Mejores Momentos Mario", libro que algún día esperamos llegar a escribir.



Los objetos que aumentan el HP se obtienen en el restaurante de Dyliss. Créenos, los necesitarás para los irritantes jefes finales.



Los ítems como este que ralentiza a los enemigos, le otorgan a Super Paper Mario ciertos toques de RPG.



Uno de los tres minijuegos. En este hay que mover la isla para coger la fruta y evitar la muerte. Es tan emocionante como una tostada.



Al igual que en *New Super Mario Bros.*, te resultará muy fácil caer, con resultados catastróficos, por todo tipo de agujeros.

CREANDO TU BARAJA

¿Ya te has aburrido de capturar Pokémons? Las 256 cartas coleccionables de Super Paper Mario deberían mantenerte muy pero que muy ocupado.



ENCUÉNTRALAS...
Los combates son más fáciles con cartas. Aparecen en cofres ocultos, aunque también puedes lanzar "Cartas Trampa" a un enemigo para crear con él una nueva.



...O CÓMPRALAS
Digamos que este tendero es una de esas referencias Nintendo a los juegos de Mario... si no fuese porque estamos ya en un juego de Mario. Nos gusta su bigote.

Llenos de felicidad

Cierto es que el sentido del humor del tipo que traduce los juegos autoreferenciales de Intelligent Systems está empezando a ser irritante; la larga y desternillante lista de términos informáticos que escupe el dragón que hace de jefe final del primer nivel es una muestra de lo que nos espera, culminando en un tedioso enfrentamiento contra otro enemigo final que tiene aspecto de concurso de televisión. Pero Super Paper Mario todavía cuenta con la magia de Nintendo: una enciclopedia viviente de antiguos enemigos de los hermanos, objetos que hacen referencia a las viejas Flores de Fuego y los bloques POW, la habilidad de ponerse en la piel de Bowser por una vez, o esa sensación en muchos puntos de Super Paper Mario de encontrarnos en el confortante Reino Champiñón, sobre todo cuando te obligan a poner el mando en horizontal para jugar con la clásica cruceta y el botón A.

Es interesante que el equipo de programadores haya casi vaticinado que el intercambiar entre las 2D y las 3D lo haría mucho más accesible para los jugadores no habituales, pues sobre el papel jugar entre dimensiones suena complicado. Y este es el verdadero gran problema del juego. Super Paper Mario tiene tendencia a parecer un poco ligero. Fue en el nivel en medio del espacio donde nos dimos cuenta por primera vez: todo lo que te encuentras en tu camino son unos cuantos enemigos que te entorpecen sin mucho entusiasmo, y girar la cámara sólo revela una fea, estática y decepcionante vista. Comparado con *La puerta milenaria* o incluso con el *Paper Mario* original (que incluía ciudades llenas de vida, mundos intricados con muchas capas que se abrían como flores de origami, una construcción virtual de cosas a escalar sobre las que caer y dar culetazos tanto como quisieses), *Super Paper Mario* puede parecer a veces como una carrera sin sentido siempre de un lado a otro.

A *Super Paper Mario* le falta un algo "especial"; como la sensación que rezuman unas meras pantallas de *Super Mario Galaxy*. La prueba: tras superar los duros pero atractivos niveles finales, seguramente no tengas ganas de volver a jugar al título; sobre todo porque hay demasiadas escenas que no se pueden saltar y dolorosas muertes que te envían de vuelta al menú, y no demasiados elementos de verdadera calidad, como los niveles submarinos y las originales recreaciones 3D de los niveles clásicos de Super Mario Bros.




Peach es, evidentemente, la razón por la que ponen esos carteles en el zoo diciéndote que no metas la mano dentro de la jaula.

Dimensiónate

No nos malinterpretéis: *Super Paper Mario* es un pequeño regalo con un envoltorio muy cuidado, y esa idea de las 2D/3D nunca falla a la hora de satisfacer a tu cerebro. Al menos la mitad del disco está lleno de extras tan adictivos como la búsqueda de trozos de corazón de *Zelda*: habrá gente que ni siquiera encuentre los recreativos ocultos de Flipside, hay un sutil toque que involucra a un pez de colores; y puedes volver a visitar los primeros niveles controlando versiones de papel de Peach o Boswer. La verdad, nos parece que hemos sido un poco negativos con *Super Paper Mario* en este análisis. Creednos, es realmente bueno, un juego de puzzles muy satisfactorio y a menudo ingenioso que brilla con esa grandeza de los mejores juegos de Mario. Tampoco es mala idea que para los recién estrenados en la faceta de Mario más cercana al rol (tampoco es que se acerce mucho), que os descarguéis el *Paper Mario* original para Nintendo 64 al alcance de un par de clicks en la Consola Virtual y por tan sólo 1.000 puntos Wii. Una verdadera joya.





Bowser es el mejor para este combate: su aliento de fuego es idóneo. Y funciona bajo el agua, algo bastante extraño, sí.

SEGUNDA OPINIÓN



Mario es capaz de sacar al mercado todos los años decenas de juegos con su nombre. Y cuando creemos que el fontanero no da para más, se reinventa a sí mismo. *Super Paper Mario* sabe que es un videojuego, y cruza la cuarta pared entre el televisor y el usuario. Terminamos la pócima con una pizca de retro, y nos sale una receta sabrosísima. El control de Wii funciona muy bien, pese a ser un juego que empezó su desarrollo para GameCube.

EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Una cucharada de plataformas, otra de RPG y siete más de inteligentes cambios 2D-3D. El desayuno de los campeones.

GRÁFICOS 6

Uno de esos juegos que luce mejor en las capturas que en movimiento real. Un poco estéril.

SONIDO 7

Un poco "fuera de lugar". Los fragmentos de Koji Kondo harán felices a tus orejas.

JUGABILIDAD 8

Generar una tercera dimensión con tan sólo pulsar A es simple y efectivo. Lo adorarás.

INNOVACIÓN 8

Gira, gira, gira... los juegos en 2D que no te dejan cambiar la cámara ya no son lo mismo...

EN RESUMEN

Si no hubiéramos visto ni una pantalla de Super Mario Galaxy, este Mario de papel sería nuestro favorito. Pero sigue siendo una aventura muy brillante entre dimensiones.



1 El único otro juego al que hemos visto intentarlo es el reciente Crush de Sega para PSP 2 La "contraseña" para los tres bloques de piedra del capítulo 5-1 es MRLLRMRLRRMRRLMMLLLRLLLMM. Te hemos ahorrado algo de tiempo.



Clientes de honor. Tenemos siempre una mesa reservada en el restaurante italiano, casi como un capo de la mafia, aunque aquí no podemos incordiar al camarero.

MYSIMS

El universo *Sims* se renueva en Wii.

A pesar de que las múltiples versiones de PC se encuentran entre los juegos más exitosos jamás creados, tenemos que confesar nuestra mayor indiferencia hacia ellos. Siempre que se dejaban ver por GameCube teníamos dificultades para encontrar alguien que lo analizara, dado lo mal que sienta su manejo en las consolas, desprovistas de ratón.

La buena vida

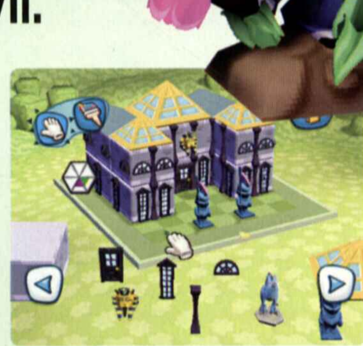
MySyms, por el contrario, es otro cantar. Es un juego ideal para Wii. No hay aburridas tareas de mantenimiento, nada que limpiar, no hay basura, trabajos, finanzas... Es un lienzo en blanco donde pintar tu propio pueblo fantástico y permanecer allí para simplemente pasar el rato. Su estructura gira en torno a un inteligente modo de juego que te permite no sólo construir los edificios sino elaborar cada pieza del mobiliario. Tendrás que modelar el lugar entero en 3D, usando simples bloques de construcción. El objetivo de construir objetos es sencillamente para agradar a los Sims y lograr que se muden a tu pueblo. Comenzarás con algunos de ellos ya instalados, y una vez que satisfagas sus deseos aparecerán nuevos visitantes en el hotel, esperando una invitación.

No puedes construir cualquier cosa con bloques, los ítems sólo se consideran válidos si contienen unos elementos esenciales. No importa cómo lo hagas, siempre que lo que quieras crear cumpla todos los requisitos. Al contrario que Animal Crossing, los residentes parecen llevar sus negocios de un modo completamente independiente.

Los Sims no hablan mucho y tampoco tienen mucho que decirse entre ellos. A pesar de todo, sí les verás interactuando unos con otros a través de sus monas expresiones y extraño lenguaje. El ciclo día/noche es muy rápido y siempre te quedas con ganas de más. Es enloquecidamente adictivo, irresistible y adorable.



Siempre van a su bola, normalmente merodeando por las casas de otros vecinos.



Los *Sims* menos favorecidos se van al desierto antes de ir mudarse a la ciudad.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
ESTUDIO	EA
DISTRIBUYE	EA
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

CARACTERÍSTICAS





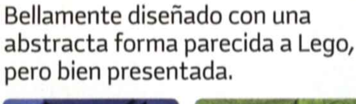


VISTAZO GENERAL

Construye un pueblo desde los cimientos, amuebla tu casa con cosas que tu mismo has creado e invita a los simpáticos Sims.

GRÁFICOS 9

Bellamente diseñado con una abstracta forma parecida a Lego, pero bien presentada.





SONIDO 8

Tonos agradables, llenos de lenguaje sims, muy bien unida a las animaciones. Muy dulce.

JUGABILIDAD 8

Los objetivos son básicamente los mismos. Piensa como si tuvieras una casita de muñecas virtual.

INNOVACIÓN 9

Hace un excelente uso del mando y traslada un exitoso juego de PC a la nueva audiencia de consola.

NG EN RESUMEN

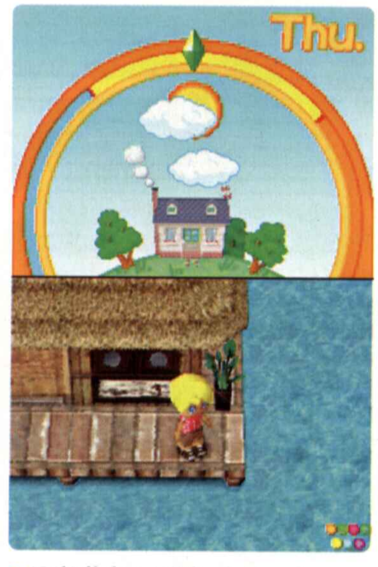
No podemos imaginar como hemos pasado tanto tiempo jugando a *MySims*, o qué parte ya nos hemos acabado, pero crear cosas con el mando de Wii nunca fue tan divertido.



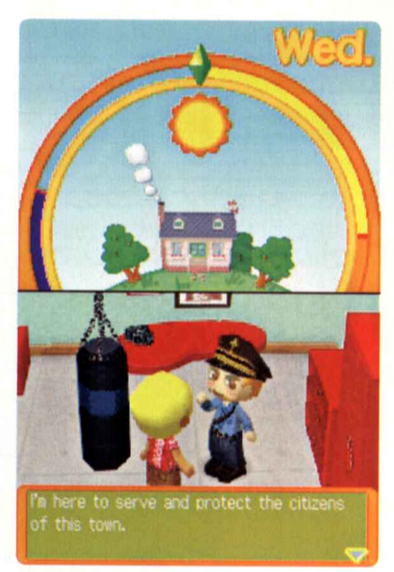




Todo el mundo va vestido así en *MySims*. Podrás cambiar ropa con otras DS.



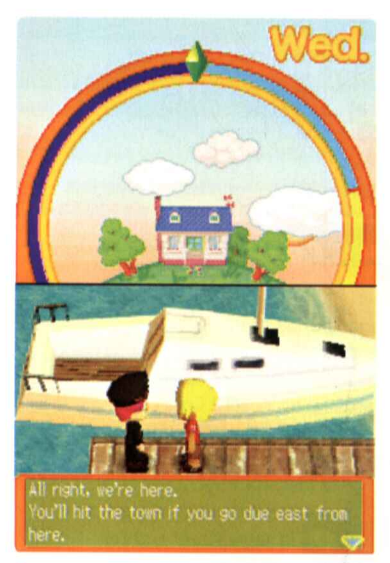
¿Qué tal ir de pesca? Lleva la cosa más rara que hayas atrapado y enséñaselo al pescador; afirmará no haber visto nada igual en su vida.



Tu cariño hacia los personajes irá en aumento. Eso sí, quéjate de ellos y no te hablarán en una temporada.

MYSIMS DS

No sólo reducen su tamaño, también lo hace la calidad...



Aquí estamos, camino de nuestro nuevo pueblo. Aunque en nuestras mentes, somos un fugitivo planeando una huída en lancha...

Cualquier parecido entre la jugabilidad de *MySims* con *Animal Crossing* es puramente intencionado. ***MySims*** en DS es como descubrir que el maniaco que robó tu coche antes de dejarlo en el orfanato local es un encantador perrito con una enorme y divertida cabezota. Por un lado, es un malvado ladrón que debería afeitarse la cabeza, pero por otro lado, ¡es tan mono!

Instinto animal

MySims es *Animal Crossing*, de acuerdo; cumple ampliamente con la misma premisa (revolotear alrededor de tu nuevo pueblo haciendo amigos y recogiendo trastos viejos para tu nueva casa), tiene el mismo ciclo día/noche y definitivamente el mismo estilo visual. Pero *MySims* también comparte con *Animal Crossing* un factor aún más crucial; es encantador. A pesar de poder parecer diseñado por unos robots de marketing, EA Japón ha creado un bonito y pequeño mundo con alma propia. Aunque como mero juego es bastante vacío y desprovisto de significado, no puedes hacer nada excepto sonreír como si fueras un ratón con un carrito lleno de queso mientras lo juegas.

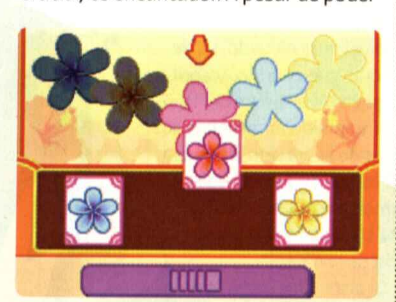
¡Buenos días, sol!

Los pilares básicos han sido alterados de alguna forma en la versión de DS; tu querido Sim comienza el juego al huir de su ciudad natal (avergonzado, sin duda alguna) para acabar en un pequeño y poco visitado pueblo que está atravesando tiempos difíciles. Esto, pronto lo descubrirás, es debido a que está poblado únicamente por vagos y holgazanes habitantes[1], así que depende de ti, como héroe/heroína de la película, procurar hacer cosas agradables y decentes de modo que los turistas acudan en masa a tu pueblo de chabolas. Actúa con amabilidad, como comprarles ramilletes de flores o simplemente mantén conversaciones con ellos sin llegar a darles la brasa y tu medidor se incrementará. Sucesivamente, esto altera la decoración y los muebles de tu nuevo pueblo tan pronto como se difunda que VillaNGamer (o como quieras llamar a tu pueblo) está habitado por personas encantadoras.





El hijo del alcalde es un excéntrico. Se viste con un disfraz de perro para atraer a los turistas y ensalzar las virtudes del squash...



Tienes que encadenar las flores. Pinchando en el botón de abajo reorganizas las que tienes. No tiene mucho sentido, pero entretiene.

1 TLa chica de las flores, por ejemplo. Su idea de dirigir una floristería consiste en darte un montón de tulipanes y limitarse a mirar como los plantas. Ya nos vengaremos, ya.



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ELECTRONIC ARTS
ESTUDIO	EA JAPAN
PRECIO	44.95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Haz feliz a los turistas comprándoles regalos. Como recompensa podrás comprar muebles chillones para tu salón.

GRÁFICOS 7

Un pueblo que parece hecho de piruletas y gominolas. Así es *MySims* para DS.




SONIDO 5

Nada a destacar. Los Sims hacer un ruido similar al graznido de un cisne hinchándose a migas de pan.

JUGABILIDAD 5

Muy insípida, sin capacidad de aportar nada nuevo al género y por debajo de títulos parecidos.

INNOVACIÓN 3

Se va al cajón del catálogo de DS como un juego que mezcla un oco de todo y un mucho de nada.

NG EN RESUMEN

Esta versión es demasiado ligerita para ser recomendada como auténtica diversión, pero pese a que flojea en su estructura, se compensa con algo de encanto.

58

CHALLENGER
87
CHALLENGER
BURST
VENOM
EDDIE
BEAT
TENSION
TENSION

¡Aguanta! Los juegos de lucha necesitan un mando para hacer kung-fu. El mando clásico de Nintendo resulta idóneo. En Estados Unidos hay hasta un Arcade Stick.

JAPAN IMPORT
ジャパンインポート

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

¿Diversión extrema o aburrimento total?

Los jugadores expertos de Guilty Gear tratan sus combates en 2D con una seriedad impresionante, por lo que resulta todavía más sorprendente el hecho de que Accent Core saliese del tan criticado equipo Arc System Works. Sí, encuentras por todos lados tus buenas dosis de los tradicionales bugs que bloquean el juego y te obligan a resetear, pero si miras fijamente encontrarás una selección de pequeños errores de programación realmente insidiosos.

¿Qué te parece que el ataque giratorio de Bridget vaya hacia delante en vez de hacia atrás? ¿O protegerse de la burbuja de agarre de Venom? ¿Y combos imposibles de romper? ¿Os dicen algo? Seguramente no. Veréis, GGXXAC está plagado del tipo de bugs que sólo los jugadores más fieles aceptarán, lo que supone un extraño devenir de los acontecimientos si tenemos en cuenta que Accent Core se lanzó como revisión para nivelar el juego a los locos por Guilty Gear XX.

Todavía más y mejor

Cuando GGXXAC llegó a las recreativas japonesas a finales de 2006, los jugadores se encontraron un título plagado de novedades, con la inclusión de varios escenarios, más movimientos especiales, tipos extra de defensa, efectos de sonido adicionales y en general, equilibrado todos los aspectos. La cosa es que, dejando a un lado las veces que el juego se queda bloqueado, los bugs de GGXXAC sólo son reconocidos por aquellos que han conseguido llegar a un nivel muy elevado. Es de esperar que cuando Accent Core salga en Norteamérica (1), se habrán pulido al completo los fallos de la versión japonesa, por lo que en este caso le vamos a dar a Accent Core una tarjeta de "Quedas libre de la cárcel".

Si acaso, los bugs han demostrado con mayor claridad que cualquier torneo lo cuidado y estupendamente equilibrado que está Guilty Gear. Que un minúsculo ajuste a un simple movimiento pueda permitir que se hagan burlas de un buen combate es evidencia del tiempo y amor que se ha invertido en la saga todos estos años. Sin estos fallos, Accent Core es, de forma casi incuestionable, uno de los mejores juegos de lucha en 2D de la historia, cuyo único rival son los puntos álgidos de la saga Street Fighter.

Order Sol; como el Sol Badguy normal, pero con extra de cafeína.

Rock'n'Roll

Guilty Gear XX es divertido la primera vez que coges el mando, y seguirá siéndolo dentro de un año cuando hayas casi dominado uno o dos personajes (2). Ofrece esa profundidad contra la que pocos juegos de Wii pueden competir. Es un juego con más de 20 personajes disponibles, un estilo sin rival y un sistema de combate que seguirás intentando dominar meses después

AL CIELO, ¡O AL INFIERNO!

Guilty Gear: más duro y más chulo que tú







¡HAZ ROCK!

Guilty Gear pone a los movimientos y personajes nombres de grupos y canciones. El verdadero nombre de Sol Badguy es Fred, por Freddie Mercury.

¡A DESTROZAR!

Los ataques más poderosos están unidos a tu barra de Tensión. Puedes intentar realizar un ataque de muerte instantánea para un extra de dureza.

I-No es una chiflada de boca pequeña, así como una de las principales villanas de GGXXAC

Guilty Gear es tan bello visualmente que es casi como si te lamiesen los ojos unos gatitos. En realidad, eso suena fatal.



Los movimientos de Slayer el vampiro son nombres de canciones de Queen. Todo el mundo en Guilty Gear es más guay que nosotros.

de la primera vez que te has divertido aporreando los botones. GGXX también tiene mucho carácter; cada personaje presenta un aspecto genial y cada uno tiene su propia potente banda sonora de guitarra que resulta adecuada.

Al igual que SNK vs Capcom 2 EO para GameCube, GGXXAC tiene su propio modo "Easy Operation", para realizar los movimientos con el mando de Wii. Sin embargo, el control se convierte en un caos de meneos y movimientos frenéticos. Lo que de verdad necesitas para completar la experiencia son amigos que jueguen tanto como tú después de clase o del trabajo. Guilty Gear tiene un número importante de modos en solitario, pero es un juego creado fundamentalmente para partidas competitivas, lo que significa que tendrás que encontrar competidores.

Juegos como GGXXAC son muy poco habituales hoy en día; requiere mucho dominio y te recompensa por haberle dedicado tanto tiempo. ¿Cuándo fue la última vez que un juego te tuvo al borde de la silla, con los dientes y el culo apretados y el corazón latiendo con fuerza? Guilty Gear ofrece docenas de momentos similares cada vez que juegas.

Círculo de amigos

Esos jugadores puros y expertos de Guilty Gear se toman sus combates muy en serio porque es un juego perfectamente competitivo, y eso lo convierte en una opción idónea para compartir con tus mejores amigos. El acero forja el acero; es la base sobre la que se construyen los juegos de lucha en dos dimensiones. No juegues a Guilty Gear XX Accent Core porque sea el mejor título de lucha en Wii o porque por fin le dé un uso al mando Clásico fuera de la Consola Virtual, sino porque ya has jugado a demasiados party games. Es hora de disfrutar con tus amigos de un juego de verdad.

MIKE



¿Apostamos a que el que está recibiendo aquí los golpes es hombre muerto?

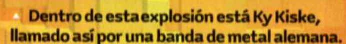


En el universo de Guilty Gear, todo el mundo acaba explotando. TODO EL MUNDO.





Dentro de esta explosión está Ky Kiske, llamado así por una banda de metal alemana.





1 El editor norteamericano Aksys promete estar totalmente arreglado, mientras Sammy se disculpa a los nipones por la nota de prensa diciendo que "es triste, pero divertido". 2 Los juegos de lucha en 2D desafían milagrosamente el proceso de envejecimiento, asegurándote que podrás seguir dando leches cuando Arc lance ediciones especiales dentro de 10 años.



EN DETALLE

PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUYE: **SAMMY**
ESTUDIO: **ARC SYSTEMS WORK**
PRECIO: **US$ 49.90**
A LA VENTA: **JAPÓN (PLAY-ASIA.COM)**

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Tercera revisión de la tercera entrega de la saga Guilty Gear, que resulta ser un juego bien acabado, y así lo demuestra.

GRÁFICOS 8

Bellas animaciones y sprites en alta resolución en peleas frente a capas de escenarios detallados.





SONIDO 8

Brillantemente sonoro y nuevos efectos geniales, aunque el locutor es demasiado suavecito...

JUGABILIDAD 9

Capas y capas de profundidad táctica, uno de los juegos más excitantes que podrás disfrutar.

INNOVACIÓN 6

No implica mucha inteligencia con los controles, pero es un beat'em up en 2D. No ves muchos hoy en día...

NG EN RESUMEN

Los juegos de lucha en 2D ya no están tan de moda, así que GGXX nunca va a unir a los jugadores como lo hizo Street Fighter 2 a principios de los noventa, pero sí puede unir a tus amigos.





Sólo una cría.
Hay muchas criaturas impresionantes tales como tiburones o leones marinos, pero ver una ballena (como para no verla) es lo más impresionante del juego. Es como un tubo gigante de carne.

Incluso hay cerezos bajo el agua, o algo muy parecido a ellos pero más acuático.



Aunque sí existan leones marinos, no, esto no es un leopardo marino...


Grandes frondosidades de algas se agitan de forma poco convincente para la cámara.

ENDLESS OCEAN

Adéntrate en las profundidades marinas con sólo el mando de Wii

Nadar tranquilamente entre arrecifes de coral, admirando los peces y escuchando los tranquilizantes sonidos del mar. Si esa es tu idea de pasarlo bien, entonces bienvenido a tu nuevo mejor juego de la historia. Si no lo es, medita un poco y vuelve con una actitud diferente, porque necesitas olvidar todos los prejuicios que pudieses tener. Forever Blue es psicoterapia en consola y es totalmente brillante.

Lo creas o no, también es un juego, con misiones y objetivos. La ausencia total de reto en todos ellos tan sólo complementa más su naturaleza primordialmente relajante, pero sin duda te sientes realizado tras dominar otra tarea o encontrar una especie determinada de pez.

¿Hablas balleno?

Te metes en la piel de una buceadora con un gran barco y un montón de océano por explorar. Elegimos una mujer porque no queríamos sufrir un primer plano de las partes de un hombre apretadas por el neopreno en caso de que tuviese lugar algún enfoque raro de la cámara, pero esto queda a elección tuya. Dale un nombre (la nuestra se llama Nemo) y un peinado, luego salta del barco y sé testigo de una escena subacuática que te dejará sin aliento.

Al principio del juego, el objetivo es simplemente explorar los arrecifes y aprender cosas de los peces. Hay cerca de 200 especies por descubrir, con un gran número de ejemplares diferentes en cada zona. Cuando ves una que parece nueva, le haces cosquillas con el mando de Wii y se añade al diario que llevas en el barco [1]. Los escenarios submarinos son sorprendentes.

Todo se controla con el mando de Wii. Hay un punto azul hacia el cual nada el buceador cuando mantienes B pulsado, o el botón menos que hace que nade automáticamente, para no cansar el dedo. Las otras funciones,


1 Todas las descripciones están en japonés y los nombres comunes en katakana, lo cual se puede traducir fácilmente, pero en realidad no vale para nada dado que los peces tienen nombres distintos en cada parte del mundo. Intenta buscar el origen latino en fishbase.org si quieres descubrir cómo se llaman en español.

SEGUNDA OPINION



Endless Ocean es lo que se conoce como un "sleeper", un juego que no despierta demasiada atención mediática ni vendrá apoyado por grandes campañas de publicidad, pero que a los pocos minutos de jugarlo, descubres que tiene más calidad que otros muchos títulos que verás anunciados por todos lados. Recuerda que a Japón llegó con el nombre de Forever Blue.

LA VIDA EN EL OCÉANO

Cosas como delfines y, lo que es más importante, accesorios.



VISTIÉNDOSE

Completar varias misiones te supone contar con equipo de buceo adicional. También puedes cambiar estilos de peinado si crees que el que tienes parecerá ridículo al humedecerse.



POLIZONES

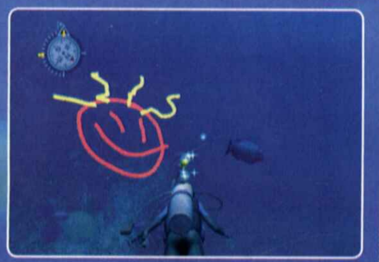
Revisa la parte delantera del barco cada vez que vayas a algún lado. Hemos visto cientos de simpáticos pingüinos, un albatros y esta bestia gigante que nos pegó un buen susto.



¡KI-KI-K-KII!

¡Mira, es Flipper! Sí, somos poco originales, si fuera un perro le habríamos puesto Toby. Una vez has entrenado a un delfín, te seguirá siempre en tus futuras inmersiones.

NO SE PARECE A NADA, QUIZÁ A PILOTWINGS 64



Usa marcadores para dibujar cosas en el agua. Un segundo jugador podrá seguirte.

tales como el mapa, comida para peces, bolígrafos de colores con los que desfigurar el mar y una cámara para grabar lo que ves, son fácilmente accesibles.

El barco está conectado a Internet con correo electrónico, mediante el que otros personajes contactan contigo y se fijan encuentros. Podrás acudir a inmersiones nocturnas en busca de tesoros y explorar barcos hundidos.

Nunca hay sensación de peligro, aún cuando aparece un gran tiburón y el arrecife se convierte en un abismo oscuro. Nos dio una extraña sensación de vértigo, como cuando yendo en avión atraviesas turbulencias, pero sin la impresión de muerte inminente. No se parece a ningún otro juego, tal vez con la excepción de planear con el ala-delta en Pilotwings 64.

Aunque los objetivos no son estrictamente necesarios más que para ofrecer un descanso de la exploración relajada, de otro modo sin sentido, parecen ser el único modo de ganarse el acceso a ciertas partes del juego. No puedes bucear en las zanjas más profundas o salir por la noche hasta que has cumplido ciertas condiciones.



¡Un tiburón martillo! El cursor se vuelve amarillo para indicar que nos hemos hecho pis.

Documentales interactivos

Hay un argumento que involucra a tu compañera de barco, una chica con aspecto de estar deprimida que lleva puesto un salvavidas. Tal vez simplemente no le gusten los peces. Tal vez no sepa nadar. Tal vez una ballena gigante se tragó a su padre, a la cual se pasó buscando toda la vida. Sea cual sea la razón, se les enseñan muchos trucos a los delfines.

Así que no tienes que recordar dónde están todos los diferentes tipos de peces, ya que hay un acuario en el que puedes almacenar todo lo que has ido encontrando. Afortunadamente, se ha eliminado el fallo de programación que colgaba el juego en la versión japonesa si añadías ciertos tipos de pez. No pasa nada si metes una ballena, pero al intentar meter una raya en el tanque, la Wii se quedará colgada todas y cada una de las veces.

Esto estará seguramente arreglado para el lanzamiento europeo, que debería tener lugar este año. De todos modos, la idea de unirnos a un compañero de buceo vía Wi-Fi y ver a los pingüinos gritando en el agua (acallados si quieres con la música de los MP3 que tengas en la tarjeta SD, al igual que en Excite Truck) dejando rastros de burbujas como los que sólo hemos visto en los documentales de vida salvaje, bueno, es un incentivo suficiente para mantenernos alejados del acuario lleno de fallos.



En fin, Forever Blue. Cómpralo. Tu terapeuta nos lo agradecerá algún día.



Tómate tu tiempo para relajarte y admirar el cielo. ¡En serio! Puedes reproducir la música que tú quieras en la radio que tienes a bordo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	ARIKA
PRECIO	39,95 €
A LA VENTA	OTOÑO

CARACTERÍSTICAS



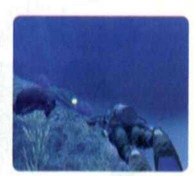



VISTAZO GENERAL

Explora el océano, haz cosquillas a los peces, juega con los delfines, y encuentra tesoros enterrados.

GRÁFICOS 9

Impresionantes vistas acuáticas y peces increíblemente realistas. y demás animales marinos.

SONIDO 8

Si tienes dudas con la música, mete tus propios Mp3 y escucha sólo los sonidos de la respiración.

JUGABILIDAD 9

No se trata sólo de ver criaturas. Hay todo tipo de interesantes cosas escondidas en el juego.

INNOVACIÓN 9

Usa todo lo que tiene la consola y, además, ofrece un aspecto excepcionalmente bueno.

NG EN RESUMEN

El juego más bonito y relajante del mundo. Consigue que queramos irnos de vacaciones ya mismo, a algún lugar con arena suave, mar limpio y enchufes para nuestra Wii.

88





Moto acuática Este es el primer tipo de embarcación que Tails creará para ti, y la más sencilla de controlar. Moviendo el lápiz táctil adelante y atrás sirve para evitar los peligros.



Los conductos de vapor que sirven para que viaje el erizo y las cosas similares a momias con una tetera por mochila están a la orden del día en Machina Labyrinth.

Sonic y sus nuevos amigos, aunque no todos dan la talla

SONIC RUSH ADVENTURE

El erizo vuelve a Nintendo DS manteniendo sus encantos



¡Boing! Las setas que hacen rebotar abundan en Plant Kingdom, el nivel que peor pega con el estilo plataformero de Sonic.



A tu derecha: fíjate en el objeto para obtener el escudo burbuja. Si jugaste a Sonic 3, te harás una buena idea de lo que puedes esperar de él.

Echando la vista atrás, en 2005 Sonic Rush tal vez no fuese el mejor juego de la historia, pero sin duda era la mejor entrega del erizo azul en años, gracias a que eliminaba todos los elementos innecesarios a los que nos hemos acostumbrado en sus aventuras. Lejos de minijuegos interminables, o de versiones oscuras de Sonic, manteniendo al mínimo el número de pegajosos y serviles elementos de agarre, se trataba de un juego de Sonic cuyo interés se centraba en atravesar a toda velocidad numerosos entornos en 2D. Era genial.

Aunque eso sí, Sonic Rush exigía que atravesases sus niveles lo más rápido posible para darte en la cara, metafóricamente, con un número interminable de pozos sin fondo, pilares aplastaerizos y enemigos con pinchos en la nariz. Por eso esperábamos con ansiedad Sonic Rush 2. Tras el desafío lanzado por la desarrolladora externa Dimps (la responsable del primer Rush), creíamos que Sega aprovecharía la oportunidad de limar un poco los puntos débiles de Sonic Rush. Aunque, siendo francos, no lo han conseguido del todo.

Atractivo pero mejorable

La primera pista se encuentra en el nombre; no se trata de Sonic Rush 2, sino de Sonic Rush Adventure. Esto implica un regreso de todos los elementos extra que añaden profundidad al universo del erizo azul, pero también lo alejan de su eje central de la velocidad. Sonic y Tails tienen un accidente con su avión y se encuentran perdidos en un archipiélago tropical. Allí se encontrarán con una nueva amiga, Marine the Racoon[1], un personaje que cumple a la perfección su estereotipo de "poco avispada", así como con Blaze the Cat. Nuestros héroes se alían para evitar una amenaza pirata y conseguir distintas esmeraldas de poder, un proceso que implica moverse de una isla a otra, navegando a través de mundos temáticos, lo que puede conseguir que en ocasiones no sepamos si ya hemos visitado una isla catorce veces o ninguna.

Tienes que trazar una ruta entre las islas para determinar el camino a seguir y, posteriormente, navegar tú mismo hasta el destino, todo esto con el lápiz táctil. En ocasiones, te verás rejugando los niveles ya visitados para conseguir materiales que Tails necesitará para poder fabricar una nueva nave[2] con la que alcanzar tierras todavía más lejanas. El problema radica en que ninguno de los minijuegos es malo, pero

SEGUNDA OPINIÓN



Cuando Nintendo DS pasaba por sus primeras navidades en nuestro país, fue una enorme sorpresa ver como Sonic Rush contribuía en una gran medida a madurar el catálogo de Nintendo DS con un retorno realmente excelente. Esta secuela no tiene la capacidad de impactar del original, pero conserva intacto el espíritu de los primeros Sonic que tanto hicieron disfrutar a millones y millones de usuarios. Una compra más que recomendable.

1 Cumple a la perfección su papel como niñata de las antípodas. Su miedo a los fantasmas es bastante irritante. 2 Perdonad, pero siempre nos ha costado digerir la idea de que Tails es un inventor genial. Por su aspecto afable parece incapaz de abrir tan siquiera un cartón de leche.

EL MOVIMIENTO DEL OCÉANO

Los siete mares pueden estar plagados de piratas, pero resulta muy sencillo navegarlos usando el stylus



TODOS A BORDO

Eso es. Cuando estás a bordo del llamado Ocean Tornado, Tails controla el timón o como quiera que se llame, mientras tú te haces cargo de las armas.



ROSA SORPRENDENTE

Choca con uno de los trozos rosa del mapa (que representan islas o, al menos, un nivel del agua más elevado), y el juego se parará mientras trazas una nueva ruta.



RECICLAJE

Esta es tu recompensa por explorar: pequeñas islas con niveles de 30 segundos y gráficos reciclados. ¡Y con vagones! ¿Cómo se les ocurren estas cosas?

tampoco especialmente bueno. Estos elementos de búsqueda[3] a menudo entorpecen el juego; puedes perder como cinco minutos para llegar a una isla pequeña, todo para disfrutar sólo de 48 segundos de acción.

Esto nos hace volver al juego principal. Las críticas del Rush fueron escuchadas a medias. Se han mejorado cosas, como los niveles demasiado extensos, pero cuando llegas al tercer nivel, te das cuenta de que siguen siendo tan largos como siempre.

Sonic Rush Adventure hace uso de las dos pantallas como excusa para permitir representar distintas zonas del escenario a la vez, con una amplitud importante. Lo mismo se aplica al revés, no se ven los numerosos agujeros sin fondo inferiores, lo cual en un juego con una estructura vertical como Adventure resulta bastante molesto y en ocasiones desconcertante.

Todas estas críticas son también aplicables al primero, pero en general Adventure supone un paso hacia delante y otro hacia atrás. Por ratos te encuentras saltando alegremente de plataforma en plataforma, pero se rompe el encanto por culpa de unos minijuegos 3D que se acaban haciendo aburridos. Pese a



todo, sigue siendo un juego divertido que satisfará a los aficionados del erizo azul, ya que cuenta con momentos de la vieja escuela, así como un multijugador muy atractivo. Sin duda, la doble pantalla es una plataforma excelente para ver a Sonic moviéndose con soltura.



Ah... esto es Coral Cave. El nivel con rocas invisibles. A la derecha: ¡compara su lápiz táctil con la DS! Es como jugar con un palo de piedra.

3 Un estado de apatía o despreocupación. En la aburrida clase de español del mes que viene: ¿se acentúan las preguntas retóricas? ¿A quién le importa?



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	SEGA
ESTUDIO	SEGA STUDIOS USA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Una divertida y rápida aventura de Sonic a la que le falta un poco de chispa para llegar a ser rompedora.

GRÁFICOS 8

Los niveles no son tan sorprendentes como los del primer Rush, pero dan buen resultado.




SONIDO 9

Realmente bueno. La canción de la introducción es pegadiza y se acaba silbando sin darse cuenta.

JUGABILIDAD 7

Sonic en estado puro, con todo lo que ello implica, aún a pesar de ser corto y bastante ligero.

INNOVACIÓN 7

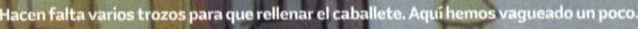
Se trata básicamente de una evolución de Rush, pero algo menos inspirada.

NG EN RESUMEN

Aún cuando no resulta tan divertido como esperábamos, cumple bastante bien su cometido. Velocidad, un multijugador muy atractivo y múltiples misiones secundarias.

81




Hacen falta varios trozos para que rellenar el caballete. Aquí hemos vagueado un poco.



Deja quieto a tu héroe y bailará como un loco.



Dibuja aletas y snorkels para bucear.

Ángel. Para atravesar los bosques tendrás que crear un par de alas. En nuestro caso hicimos algo bastante literal. Volad mis criaturas, volad.

DRAWN TO LIFE

El juego para jugar a ser Forges jugando a ser Dios[1]

Seguro que te perdonarían si dijeses que el inicio de *Drawn to Life* hace que pienses que es un título bíblico. "Primero el creador dibujó nuestro mundo", dice. Pero suponiendo que nuestros recuerdos de la catequesis no nos traicionen, la similitud 1:1 con el Génesis terminaría cuando aparecen ardillas que hablan, pero ¿porqué no? Jugar a ser Dios está de moda. Sólo tienes que echarle un vistazo a *MySims, Custom Beat Battle* o *Custom Robo,* juegos cuya vitalidad reside básicamente en tu imaginación.

La creación de un avatar en Drawn to Life es el alma y el corazón del juego. Con un pequeño plano con forma de cuerpo humano, vas viendo lo que realizas con el stylus en la pantalla superior, preparado para empezar el juego. Haciendo zoom, podrás dibujarlo meticulosamente píxel a píxel, o, si como nosotros tienes una vena artística equiparable a la de una máquina de mezclar pintura, puedes cubrir todo con un color para crear a un monstruo angular en la línea de Frankenstein.

Carne de mi carne, sangre de mi stylus

Aún con sus miembros paralizados y su expresión facial fija, no puedes evitar tener una sensación paternal al mirar orgulloso a tu creación pegando brincos por los niveles. Con el diseño correcto (a menudo inadecuado en la naturaleza) hay pocos juegos más divertidos. El "encantamiento" sólo dura los primeros niveles. Se te permiten diseñar varios elementos del escenario para interactuar con ellos y verlos por el mapeado. Sólo realizarás plataformas móviles, pero la sensación de ver a tu extraño personaje sobre las palabras "plataforma móvil" podrían en algún momento ser una de las mejores cosas que se han hecho jamás.

De todas formas, más allá de estos destellos lo que hay es un plataformas bastante aburrido. Para un juego obsesionado con el "diseño", los niveles son malos pedazos de paisaje copiados y pegados, y si miras debajo del diseño de tu pistola de mano, te encontrarás con cosas poco inspiradas, hasta torpes. Incluso el aspecto del diseño comienza a flojear mientras tú te centras en dibujar cosas demasiado diferentes para divertirte. La ilusión inicial nunca se mantiene, pero tampoco desaparece. Sólo por esta razón, *Drawn to Life* se queda en un juego para niños

MATTHEW

1 Si no te gusta Forges, puedes elegir ser cualquier otro dibujante español que te guste, o irte a otros artistas de renombre como Michelangelo, Rafael o la otra tortuga ninja, como quiera que se llame. O incluso al tío que hace los dibujos gigantes en ropa de Art Attack. Si hubiera sido una rata gigante, habría sido el líder de las tortugas ninja.



EN DETALLE

PLATAFORMA	NINTENDO DS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	5TH CELLL
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Salva la ciudad Rupo de la oscuridad superando niveles de plataformas para devolver las páginas al Libro de la Vida.

GRÁFICOS 7

Bueno, esto depende de ti, ¿No? Más allá de la creación de personajes, son 2D funcionales.




SONIDO 6

Algo repetitivas, pero decentes melodías. Una aceptable selección de gruñidos para los Rupo.

JUGABILIDAD 7

Sus plataformas son comida para perros, pero el aspecto del diseño hace bastante en su favor.

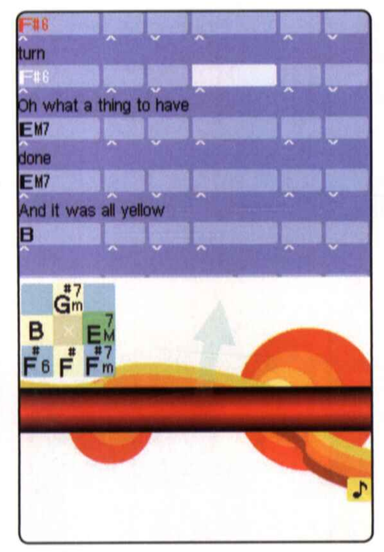
INNOVACIÓN 8

Hemos visto antes usar los garabatos del jugador, pero no con tantas posibilidades y opciones.

NG EN RESUMEN

Los elementos plataformeros no son muy interesantes, como otros muchos juegos de DS. Pero tiene momentos que ayudan a ver por encima de los defectos.

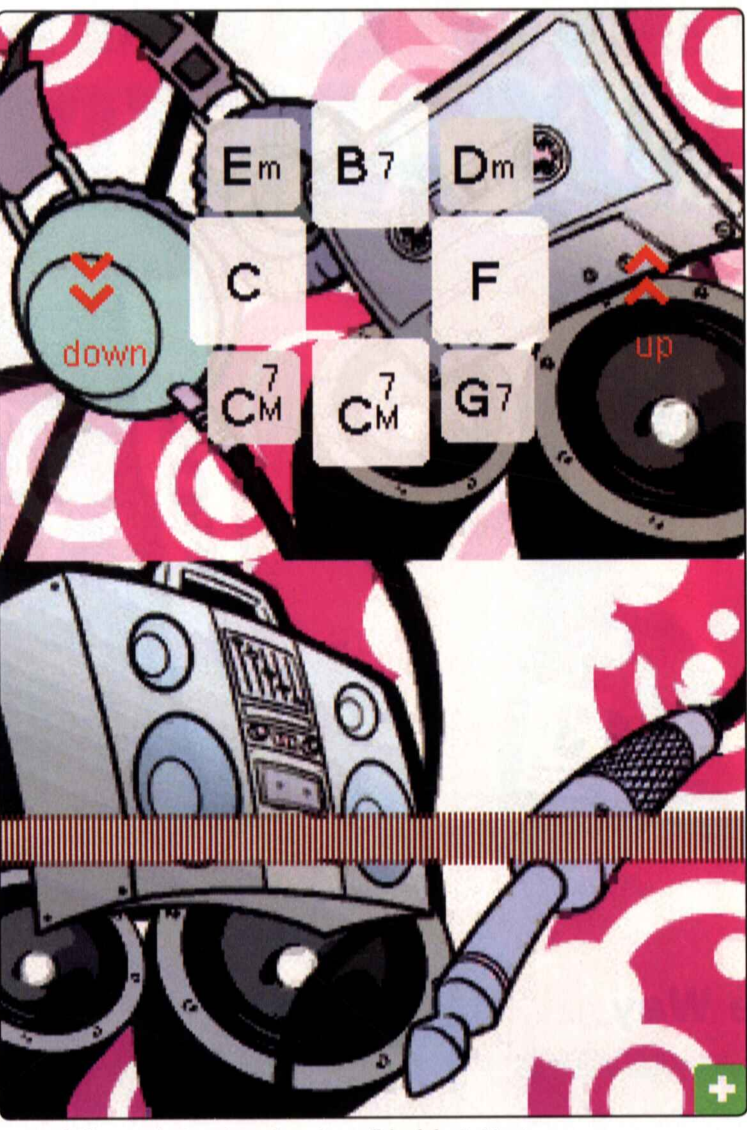




Esta canción ya tiene siete años. ¡Siete!



Las reglas de Yahtzee son complicadas.



En estilo libre, puedes tocar lo que te apatezca eligiendo hasta 16 notas.

JAM SESSIONS

Demuestra que eres un verdadero artista

Puede que tu guitarra real se mantenga al acecho en la parte trasera de tu armario junto al kimono de karate (o algún otro objeto de cualquiera actividad extraescolar), pero tu DS podría devolverte pronto esos sueños de convertirte en el nuevo Hendrix. Aprender a jugar a Jam Sessions requiere tanta disciplina y tiempo como una verdadera guitarra.

Tocar una nota es tan simple como presionar una dirección en la cruceta[1] para seleccionar un acorde, y luego rasguear la pantalla táctil para hacer un sonido. Conseguir una transición suave de un acorde a otro requerirá su práctica y, tocar las notas menores –que se encuentran localizadas en varias diagonales- es algo que podríamos considerar imposible sin haberle echado varias horas.

Te debes a tu público

Pero es difícil de aprender y no te ayudará demasiado dominar una guitarra real ¿qué te esperabas? Bueno, así funciona: Jam Sessions da la vuelta al arte de aprender a tocar un instrumento. Mientras que con un instrumento "real", los acordes de un principiante suenan como si hubiéramos pillado una piedra con el cortacésped, Jam Sessions está programado de forma que hasta un principiante puede crear algo melódico, agradable al oído, y esto supone un incentivo fundamental para seguir esforzándonos desde el primer momento. Puede que Jam Sessions no te enseñe cómo tocar una guitarra, pero sí te ayudará a determinar la dedicación que ha de ponerse para aprender a tocarla. El único gran inconveniente es que las notas aparecen sino en su nomenclatura inglesa. La C es el do, la D el re.... Muy lioso hasta que te acostubras.

Si quieres ser técnico, encontrarás varios tipos de herramientas que te asistirán en ello, y los temas van desde los más cañeros, con punteos interminables, a los mejores momentos del dance o de la música disco.

El mayor defecto es la ausencia de un periférico al estilo Guitar Hero para jugar. Sabemos que es más un juguete rítmico que un videojuego, con un modo libre que proporciona longevidad, pero después de escuchar a nuestros amigos los dulces tonos de Janis Joplin, nos preguntamos en ocasiones si esto es lo mejor a lo que podemos aspirar.





1 Para los zurdos tendrán que usar los botones de la Nintendo DS como si fuera la cruceca. El funcionamiento es el mismo, pero al no tener diagonales, pulsar dos botones a la vez no será tan cómodo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	NINTENDO DS
DISTRIBUYE	UBISOFT
ESTUDIO	PLATO
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	27 DE OCTUBRE

CARACTERÍSTICAS







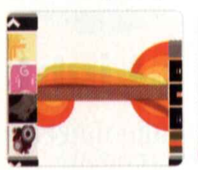
VISTAZO GENERAL

¿Un simulador de guitarra para DS? Sí. ¿Un simulador de Didgeridoo donde soplemos en el micrófono? No, gracias.

GRÁFICOS



Sencillo a más no poder, carente de detalles que nos agraden la vista. Muy insípido.




SONIDO

?

La puntuación aquí depende tu habilidad, pudiendo llegar a 10 para los maestros.

JUGABILIDAD



La curva de aprendizaje es extrema, lo que significa que tenemos mucho que aprender.

INNOVACIÓN



La evolución lógica de Guitar Hero. El poder grabar y guardar nuestros sonidos garantiza longevidad.

NG RESUMEN

Uno de esos caprichosos para los amantes de la música y los videojuegos por igual. ¿Quieres una guitarra? Ahorra espacio en el armario (y dinero) y pillate Jam Sessions de cabeza.

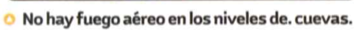
81

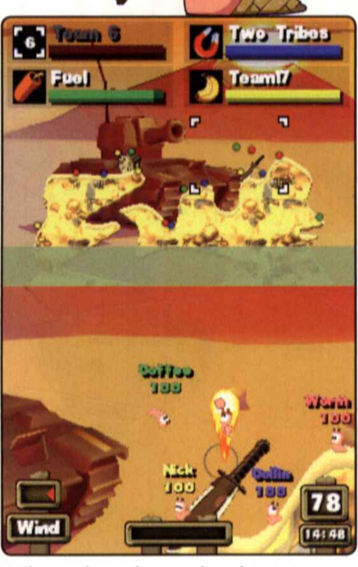
¡Juega con todos los animalitos de la granja!



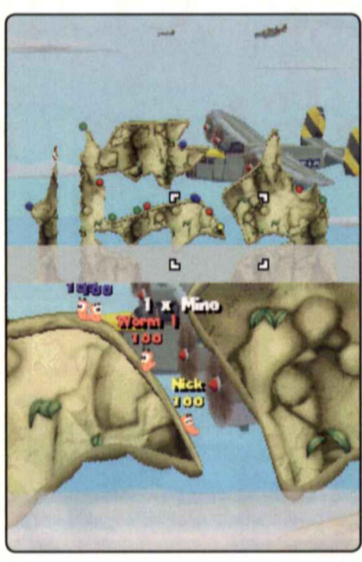
¡Consigue ya el pack exclusivo del juego, estuche para tu consola y lápiz táctil!




No hay fuego aéreo en los niveles de. cuevas.



El que golpea primero golpea dos veces...



Nick se prepara para una mina en la cabeza.

WORMS: OPEN WARFARE 2

Matar gusanos en una portátil nunca fue tan divertido

Tienes la habilidad suficiente como para usar bazookas o granadas al estilo de la vieja escuela, ¿o te consideras más un amante de la tecnología moderna? Da igual cómo lo juegues, te aseguramos que Worms es uno de los mejores juegos multijugador que existen en Nintendo DS.

Open Warfare 2 es quizá la versión más extensa hasta la fecha. Olvida el anterior y decepcionante Open Warfare. Éste ha sido construido desde los cimientos de Worms Armageddon, el mejor título de la serie hasta ahora, sólido y equilibrado. La jugabilidad básica es exactamente la misma de siempre: Tienes un tiempo límite para mover a uno de los miembros de tu equipo por el escenario, buscar el mejor sitio posible y realizar un ataque. Luego seleccionas un arma de la extensa lista, disparas a tu oponente y te retiras a un lugar seguro. El último gusano en pie, gana.

Es enormemente estratégico si juegas con un número limitado de armas, y no tanto –pero aún así divertido– si prefieres usar todas las que están disponibles. ¿Permanecerás en la distancia con la posibilidad de fallar en el blanco o acercarte al enemigo y borrarlo del mapa de un tiro?

Eres un gusano y lo sabes

Hay gran cantidad de tácticas, desde crear túneles en el suelo para defenderse, hasta construir vigas de metal y resguardarnos tras ellas. La mayoría de éstas son menos útiles si tienes todo el arsenal de armas disponible, que incluye armas que pueden golpear automáticamente a cualquier gusano, por muy bien protegido que esté. Pero lo destacable de Open Warfare 2 es que tú puedes modificar la partida para jugar de la forma que quieras.

Hay un total de diez bloques para guardar nuestros grupos de armas personalizados, y podrás crear tu propio escenario usando un simple editor que es la manera más fiable de conseguir un campo de combate más decente que los generados aleatoriamente. Un descuido importante en este aspecto es que no puedes ver un avance del terreno antes de empezar una partida multijugador[1], así que si comienzas tendrás que conformarte con lo que ya tenías hecho.

Después de elegir los parámetros de la partida, podrás modificar a tu equipo creando un logotipo, dándoles un baile de victoria, seleccionando un color para pintar sus tumbas, eligiendo sus voces, etcétera. Jugando al modo para un jugador, obtendrás monedas que luego podrás canjear por piezas para hacer a tus gusanos minuciosamente únicos.

Enfréntate al mundo

Open Warfare 2 es un impresionante y profundo cartucho para DS. Aún seguimos jugando al maravilloso Worms Armageddon de N64, y Open Warfare 2 es mucho más grande que aquel. Puntos negativos: el tamaño de las pantallas de DS hace que sean difíciles de calcular los tiros lejanos, la IA tarda mucho tiempo en decidir sus acciones y la rejugabilidad se ve lastrada ya que que probablemente no te gustará ver los resultados de tu turno cada vez que juegues. Y no está el bate de béisbol[2], nuestra arma favorita de Armageddon. Pero esta pequeña lista de defectos no empañan en absoluto a un título tan completo, divertido y sobre todo, muy bien logrado. Es un juego genial para disfrutar cada día y retar online con los amigos. ¿Te apetece una ahora?

KITTSY


1 Si juegas en una sola consola sí podras ver previamente el escenario antes de jugarlo 2 Practicamente han incluído todas las armas importantes disponibles en *Worms* anteriores, así que desconocemos porqué se ha dejado de lado el bate. A punto hemos estado de llamar a Team17 y pedirles una explicación. ¡Queremos nuestro bate!

EN DETALLE

PLATAFORMA	NINTENDO DS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	TEAM 17
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Estrategia por turnos sin igual. Utiliza extrañas armas y acaba con equipos rivales de gusanos en campos de batalla.

GRÁFICOS 6

Funcional. Los escenarios son buenos pero no hay forma de hacer zoom para verlos más claro.




SONIDO 8

Montones de voces para los gusanos y algunas melodías pegadizas resonarán en tus oídos.

JUGABILIDAD 9

Reúne a varios amigos a los que les gusten los *Worms* y será imposible que apagues el juego.

INNOVACIÓN 8

No es uno de los juegos más específicos de DS, pero va cargado de modos multijugador.

NG EN RESUMEN

Repleto de acción estratégica para disfrutar solo o contra tus amigos. Es simple, es retro y es extremadamente difícil de apagar cuando empiezas a jugar. Un excelente cartucho para DS.



NINTENDO TE SACA LOS COLORES

Ver Super Mario Galaxy en acción nos hace sentir como Dorothy abriendo la puerta al mundo de Oz. Pero, ¿será la belleza *technicolor* de Nintendo la última de su especie?



La licencia de Lego permitió que la imaginación volase libremente y viéramos las películas de Star Wars con otros ojos.



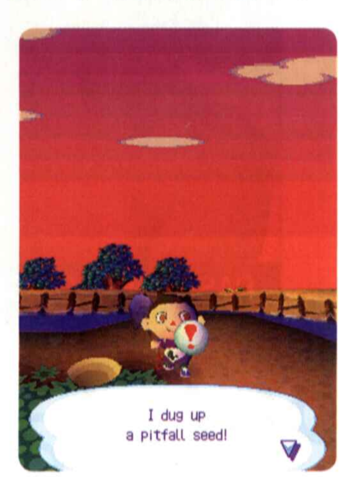
Un buen día, dos desarrolladores de videojuegos desconocidos, cada uno cargado con una gran cantidad de vídeo conceptual, se adentraban por las puertas de una gran editora, ambos con la esperanza de convencer al ojo (y a la cartera) de sus adinerados padres potenciales de su nueva gran idea. Al vencedor le espera una vida de cenas copiosas y calcetines sin agujeros. Pero al que no consigue impresionar le aguarda una dolorosa reunión en la que le deberá decir a su fiel equipo de programación que se pasarán las Navidades desarrollando la adaptación interactiva para DVD de 50x15. Las apuestas no podían ser más elevadas, así que echemos un vistazo a sus actuaciones.

El primero en hacer su presentación es Miguel Porlapasta, representando a los estudios La Gallina de los Huevos de Oro. Su juego es un shooter de la Segunda Guerra Mundial. Hay un pequeño problema, ya que actualmente hay tantos en el planeta que es un milagro que no caiga en el ciclo hidrológico y se formen grandes nubes en el cielo. Pero Miguel vino preparado. Diapositiva tras diapositiva con el PowerPoint explicó cómo combinaron 4.000 tonalidades de marrón para convertir a War of Victory ™ en la representación más realista de la batalla de Stalingrado jamás vista. No sólo eso, sino que pasaron cientos de horas tediosas con los topógrafo [1] más prestigiosos del mundo, estudiando el terreno de la zona del Rin y asegurándose que las granadas del juego recreen a la perfección cómo explotan en suelo alemán. Los directivos, impresionados, firman un multimillonario contrato al instante.

Shadow no es más que Sonic con el pelo teñido. No era la mejor época de Sega.

LOS JUEGOS NO SE CIÑEN A LAS LEYES FÍSICAS QUE NOS PEGAN A LA SUPERFICIE DE LA TIERRA

El segundo desarrollador, el profesor Cabezanube de Desempleados S.A., es un poco... diferente. Se da cuenta de que los juegos, siendo pequeños universos por sí mismos, no se ciñen a las leyes físicas que nos pegan a la superficie de la tierra en la que vivimos. Pensó durante mucho tiempo qué tipo de mundo le gustaría crear con esta libertad recién descubierta, pero, ¡vaya!, no pudo reducirlo a sólo uno. Así que ideo una serie de planetas interconectados, cada uno más original que el anterior, todos bañados en tanto color que podrían conseguir que se te dilatasen las pupilas



Fue un blog pro-Sega británico el primero en apoyar la devoción de Animal Crossing por una pantalla entera color azul cielo o rojizo.



1 El topógrafo es alguien especializado en el estudio del terreno. No de los topos. 2 En realidad, las editoras no estrangulan a los desarrolladores renegados. ¡Eso sería absurdo! Tan sólo los envenenan lentamente durante varios años. Muy lentamente... 3 Este uso de los colores fue especialmente conmovedor en la humilde ZX Spectrum. Debido a que guardaba su paleta de colores en un espacio de memoria separado, cada píxel de 8x8 en pantalla sólo podía usar dos colores a la vez, resultando en lo que se conoce como un "choque de atributos". Lo que vino después fueron algunos de los gráficos más chillones de la historia.



Un azul brillante mires donde mires; posiblemente, los bellos gráficos en cel-shading de WindWaker todavía han de ser mejorados.

de alegría. No se parece ni se juega a nada que los directivos hayan visto antes en sus vidas. Así que lo estrangularon al instante.

Queridos lectores: no dejéis que su muerte sea en vano; debemos ver lo que podemos aprender de esta dramatización [2] de lo que, tristemente, es una situación demasiado habitual en la tierra de los videojuegos.

Por supuesto, en nuestro mundo, la idea del buen profesor es una realidad. Se la conoce como Super Mario Galaxy, y si escribes la palabra diversión en un diccionario online, te mostrarán todos los tráilers del juego. Pero a pesar de que la visión de Mario en su disfraz de abeja nos caliente el corazón como muchos vasos de Sunny Delight, no deja de ser menos cierto que, sin la red de seguridad que suponen los ya establecidos personajes de Nintendo, las desarrolladoras ya no arriesgan como antaño.

Pero, ¿de quién es la culpa? En otras plataformas, juegos atractivos a la vista como Okami, Psychonauts o Viva Piñata (todos juegos excelentes) se vendieron tan bien como una pasta de dientes con sabor a mierda. Pero nosotros, los usuarios de Nintendo, tampoco podemos ser engreídos; sin un gran nombre como Mario para atraer el interés del público, la vanguardia de mundos llamativos de títulos como Billy Hatcher & The Giant Egg de Sega o Chibi-Robo obtuvieron unas tristes ventas, a pesar de la nula competencia en GameCube. Mientras las editoras son, en parte, culpables de mancillar la reputación de los llamados "juegos coloridos" con un gran número de títulos de plataformas mal licenciados, aunque tampoco puedes culparles por su reticencia a quemar dinero. Que de esos cinco títulos todos fallasen a la hora de saltar a nuestras cestas de la compra no puede ser una mera coincidencia de miles de usuarios.

8-bits: La época dorada

Los colores primarios no fueron siempre un tabú en los videojuegos. De hecho, durante muchísimo tiempo, eran la sangre que daba vida al medio. A principios de los 80, por ejemplo, cuando una máquina recreativa de Donkey Kong tenía menos RAM que un paquete de galletas Chiquilín, el uso intensivo de colores vivos y brillantes [3] era el único modo en el que podías representar una escena con acierto, como puede ser la de un mono que lanza barriles desde lo alto de un armatoste metálico. Aunque la paleta de colores no era en absoluto realista (las escaleras eran azul celeste y los barriles de un amarillo anaranjado que recordaban a

A veces, claro está, sería mucho mejor diseñar un simple soldado de la Segunda Guerra Mundial

LOS MUNDOS MÁS EXTRAÑOS DE NINTENDO



MICRO MACHINES (NES, GAMEBOY)
Esta licencia, en vez de reinar en la creatividad, la exigía. Codemasters se aferró a la oportunidad con ambas manos, creando niveles basados en objetos caseros tales como retretes, bañeras y mesas de desayuno llenas de cereales y miel.



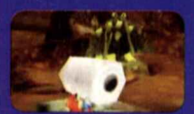
RATATOUILLE (WII, GAMECUBE, DS, GBA)
Ratatouille lanza sus mitones de cocina como reto a la Hermandad de Juegos Pixar. Estos mundos de ensueño, plagados de comida, son conceptualmente tan viejos como las montañas, pero están creados con tanta finura que necesitas explorarlos.



SONIC 2 (WII CONSOLA VIRTUAL)
Casino Night Zone es uno de los niveles que todo el mundo recuerda. No sólo las luces brillantes y el llamativo exterior dorado son un afrodisíaco para los ojos, sino que también te pasarás años intentando meter a Sonic en las tragaperras.



MAGICAL QUEST (SNES, GBA)
Aunque de primeras es sólo otro título más de los que salieron de la máquina de creación automática de juegos de plataformas patentada por Capcom, este tiene buenos niveles. Aquí, estás nadando por la savia de un árbol gigante.



CONKER'S BAD FUR DAY (N64)
Por muy desencaminado que estuviese, al menos el disfraz de South Park de Conker nos garantizó ver uno de los jefes finales más surrealistas de los videojuegos; una montaña de excrementos asesina. El papel higiénico es su kriptonita.



SUPER MARIO KART (SNES)
Revolucionario para su época, no había nivel más brillante y malvado que la última pista. Rainbow Road, creada desde el maldad de un ingeniero obsesionado con curvas cerradas llenas de fontaneros muertos, es capaz de marear al mismísimo Alonso.



TWILIGHT PRINCESS (GAMECUBE, WII)
Los niveles son tributos a los Zelda anteriores. El Templo del Tiempo parece genérico. Pero luego te das cuenta de que tienes que volver al principio arrastrando una estatua gigante y aplaudes la genialidad.



MARIO SUNSHINE (GAMECUBE)
Sunshine sufrió un poco por su ambientación genérica, pero a menudo rompía con su propia fórmula. Niveles vacíos, un escenario en una botella y un viaje sobre un pájaro de arena son sólo algunas muestras de momentos cumbre.



DYNAMITE HEADDY (WII CONSOLA VIRTUAL)
Diseñado cuando Tresaure estaba delirando con la fiebre de una gripe, Dynamite Headdy es una locura. Cuando el fondo del primer nivel se cae y muestra un escenario con un gato meneándose, te queda claro que ya no estás en Gunstar Heroes.



BANJO-KAZOOIE (N64)
Los plataformas de Rare siguen todos el libro de los clichés jugables, pero el último mundo de Banjo-Kazooie, rompía el molde. Un árbol, cuatro puertas; tras cada una, el mismo nivel en una estación diferente, que modificaba exageradamente el nivel.



FINAL FANTASY V (GBA)
FF es una saga de renombre mundial por sus llamativas localizaciones, pero el mimo al detalle de Square Enix ya existía mucho antes de saltar a la tercera dimensión. Nuestra favorita es Walse Tower, la hundida, fantasmagórica y húmeda torre.



EARTHWORM JIM (GBA)
Un nivel que revolvía tanto los estómagos de Nintendo que Shiny Entertainment tuvo que dejarlo fuera de la versión para SNES. Intestinal Distress (Dolor Intestinal), un nivel repugnante formado por una red de intestinos entrelazados. Asqueroso.



CHIBI ROBO (GAMECUBE)
Hemos completado el círculo; mientras Micro Machines te permitía correr por la mesa del desayuno, Chibi-Robo te permite explorarla. Cuando necesitas una cuchara, y la ves a varios kilómetros de distancia, tendrás un respeto renovado hacia tu hámster.

DISEÑO DE JUEGO 101

En el "backstage" del estudio de desarrollo Generosoft, creado recientemente, hay un equipo con un presupuesto más grande que sus ideas. Echemos un vistazo a los detalles de su última reunión...

IDEA PRINCIPAL: JUEGO DE PLATAFORMAS EN 2D

LISTA DE PERSONAJES

1) Algún tipo de animal antropomórfico. Que tenga carácter.
2) ~~Un fontanero~~ Un electricista. Que tenga carácter.
3) Esto...
4)
5)

NIVELES

NIVEL UNO: UNA ESPECIE DE "GREEN HILL", O "ZONE" SI LO PREFIERES.
Los objetos se podrían meter en pequeñas cajas amarillas o en contenedores con forma de televisor. En vez de los tradicionales signos de interrogación, estarán marcados con un signo de exclamación.

Hermetismo legal, Nintendo. ¡Hermetismo legal! (sonido de una interpretación de "U Can't Touch This"

NIVEL DOS: MUNDO DE LAS TARTAS
Mundo obligatoriamente compuesto por dulces, como se puede ver en el nivel del juego de plataformas Rayman (1999). Saltar en tubos de hielo para crear plataformas improvisadas o escapar de donuts gigantes. Ya sabéis...

Estuvisteis toda la noche en vela pensando en esta, ¿verdad, chicos? ¡Me gusta!

NIVEL TRES: MUNDO DE HIELO
Los saltos perfectos están a la orden del día, pero (¡je, je!) cada plataforma es resbaladiza, provocando que el personaje se caiga al vacío con una regularidad alarmante. Por si no lo sabes, el hielo resbala.

¡Me gusta! Una cosa, ¿sería posible añadir una especie de "abominable muñeco de nieve" como enemigo de final de nivel? Vamos muy mal de tiempo.

NIVEL CUATRO: FRUSTRANTE NIVEL DE LAVA
¡Pues eso, con pequeños grumos de lava! Que, bueno, salen de fosos de lava. ¡Por si eso no fuese suficiente, las, eh, estalagmitas de roca pueden acabar contigo, ya que el sutil cambio en la presión del aire a tu paso las hace caer directas hacia tu cráneo! Sí. Tío, menuda resaca tengo.

NIVEL CINCO: NIVEL EN UNA CUEVA
Obstáculos, murciélagos y, agarraos, ¡estalagmitas de piedra que caen a tu paso!

¿De verdad necesitamos un quinto nivel? Si total, todo el mundo habrá apagado ya la consola tras el nivel de hielo.

Jefe de final de nivel: en realidad, son los cuatro jefes anteriores, apenas con animaciones nuevas y que salen uno tras otro.

NIVEL SEIS: NIVEL EN UNA IMPRECISA NAVE ESPACIAL
¡El combate final! Montones de saltos perfectos. Muchísimos. No queremos que esos pequeños inútiles se acerquen siquiera al final de este nivel, porque no hay más.

SHOOTER DE SCROLL VERTICAL
Todos los niveles transcurrirán en un bosque, excepto la cuarta fase (un escenario aburrido y sin elementos especiales ambientado en el océano) en el que diriges un aerodeslizador que, misteriosamente, se controla y reacciona igual que el jeep que te cansaste de ver nada más empezar el nivel uno.
~~Clon Tributo Homenaje Clon de Gradius~~

Esto... ¿podríamos añadir una barra de poder que se va cargando?
NO vamos a añadir una barra de poder que se va cargando.

JUEGO DE PUZZLE
Es difícil creer que se tratase de uno de los géneros más variados antes de que llegase Tetris y desde entonces todo fueron derivados de juegos con bloques que caen. De todos modos, mi idea es la siguiente: será un juego de bloques que caen. Las reglas se confirmarán más adelante.

¡Me encanta! ¿Acaso hay alguien en el mundo que no haya ganado dinero con Tetris? Ah, sí, Alexey Pajitnov [6]

SHOOTER EN TERCERA PERSONA (GÉNERO DE TERROR)
Se grabará exclusivamente en el Castillo de Greyskull.

PLATAFORMAS EN 3D

VISTA GENERAL
Lo mismo que el plataformas 2D, pero cambiando "saltos perfectos" por "cámaras con ángulos insufribles". ¡Adiós!

TODAS LAS IDEAS APROBADAS



SMG: el juego que reinventó los videojuegos. Es tan brillante que conseguirá humedecer los ojos de los fanáticos de Gears of War.

medicinas infantiles), Nintendo no podía permitir que eso fuese una preocupación. Con sólo ocho colores entre los que elegir, no podían dedicarse a insertar en las axilas de DK siete tonalidades de marrón. El énfasis debía estar en que el jugador reaccionase. Por supuesto, teniendo en cuenta cuántos personajes "vanguardistas" diseñados en comité han fracasado a lo largo de los años al tener el bigote de Mario como manto, resulta un tanto irónico el hecho de que el Jumpman[4] original se diseñase simplemente con la desesperación técnica en mente. Pero lejos de suponer una barrera entre el usuario y el mundo del juego, los gráficos rudimentarios estimulaban la imaginación, nuestras mentes eran capaces de rellenar los huecos para permitirnos la inmersión total en nuestra interpretación personal del Reino Champiñón, Castillo de Hyrule.

Incluso a medida que avanzaba la tecnología siguió siendo necesario este tipo de agilidad mental, al menos mientras los entornos fueron en 2D (SNES) o se veían a través de una mirilla (N64). Pero a medida que nos acercamos a unos gráficos perfectamente fotorealistas (Nvidia cree que estamos a 10 años de conseguirlo, y suelen saber de estas cosas), la mente tendrá menos libertad para cubrir los huecos. De



Billy Hatcher, la estrella de uno de los juegos más alegres de la historia. La ruina financiera fue la recompensa para Sega



4. Antes de que Donkey Kong llegara a Estados Unidos, éste era el nombre del protagonista. La historia cuenta que se le puso Mario por su parecido con el dueño de las oficinas de Nintendo of America. 5 Spidercerdo, Spidercerdo, anda por el techo con Spiderman. Esta nota al pie no tiene sentido, es que llevábamos tiempo sin meter una y nos estábamos asustando. Es lo mejor que nos salió bajo presión, ¿vale? 6 Alexey, creador del Tetris, fue el único que no vió ni un duro por su videojuego, pues como cualquier otro soviético anterior a la caída del muro, su creación no le pertenecía a él, sino a Moscú.

LOS CONSUMIDORES ESTÁN CANSADOS DE LA RUTINA DEL REALISMO

hecho, el cerebro centra su atención en el detalle que falta, más que en lo que está presente. Tomemos a Glenn Entis, jefe técnico de Electronic Arts, como ejemplo. En la reciente conferencia SIGGRAPH ha sostenido que "cuando el aspecto visual de un personaje crea una expectativa de vida y se queda corto, tu cerebro lo va a rechazar". Se entusiasmó hablando de las técnicas de "motion capture" de EA y cómo pueden usarse para medir con precisión una forma de andar, de estar de pie y unos músculos faciales cercanos a la realidad en sus modelos de personajes. Ahora hay un elefante en la sala, y por mucho que le disguste al señor Entis, es blanco.

Dejando de lado el hecho de que gran parte del tiempo de desarrollo se pierde asegurándose de que las cejas del personaje se mueven de forma adecuada, lo que está ocurriendo aquí es una calamitosa inversión de las prioridades de desarrollo. Cuando hasta ahora los mejores títulos han desarrollado históricamente juntos los dos aspectos fundamentales de un juego (diseño de niveles y maniobrabilidad del personaje), en este caso, los desarrolladores se obsesionan ajustándose a las físicas predeterminadas de la vida real.

Un mundo marrón

Por último, el juego tipo en el año 2007 es tan simplón, marrón y aburrido a la vista porque la industria, no lo olvidemos, se encuentra todavía en su infancia. Como un adolescente protestón, es muy presumida y arruga la nariz ante cualquier cosa que se parezca de lejos a "cosas de niños", porque está preocupada por cómo la verán los niños mayores. Este pensamiento ha llegado hasta la mente del público general y sorprende la cantidad de gente que conocemos a la que los dependientes de una tienda de videojuegos se lo ha hecho pasar mal por comprar Pokémon Diamante/Perla, sirviendo para demostrar que la industria del videojuego tiene mucho que madurar por todos lados.

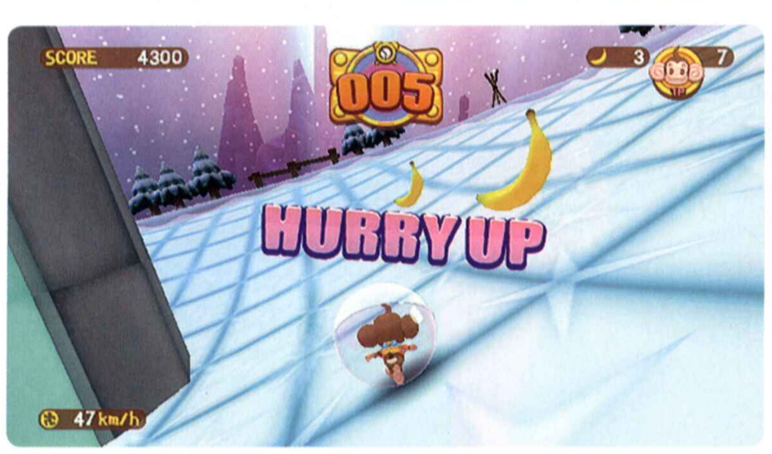
Pero mientras hay un momento y un lugar para el realismo en los juegos, esta sed insaciable de mundos realistas es una vaca sagrada. Echando un vistazo al Bosque Místico de las Consolas en busca de un ejemplo, podemos ver que los consumidores empiezan a estar cansados de la rutina del realismo. Grand Theft Auto Vice City, el título más valorado de la saga, se merece su estatus por la flamante y chillona paleta de color rosa-violeta que emplea, que lo convirtió en un lugar placentero por el que pasearse, comparado con el insulso verde que empleaba San Andreas. Crackdown, para Xbox 360, fue un paso más allá, ofreciéndonos poderes sobrehumanos [5] que nos permitían lanzar coches tan lejos como Nadal podría lanzar una pelota de tenis, todo bien envuelto en un estilo de cómic que resulta agradable a la retina. ¿Parecerá, en comparación, simple y conservador el "realista" GTA4? Digamos que estamos más impacientes por No More Heroes.



Q Entertainment (famosa por Meteos) es consciente de los efectos de serotonina que tiene una reacción óptica vivaz.



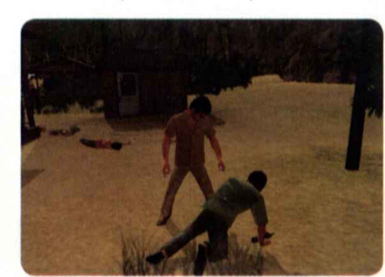
Call of Duty 3, el juego al que conocemos afectuosamente como COD3. Si algo en el escenario no es marrón, es verde oscuro.



¡Alerta de resbaladizo mundo de hielo! Cualquiera que piense que títulos coloridos como Banana Blitz son para niños, evidentemente no se han pasado un mes atravesando su malvado barco pirata.

El catálogo de juegos de Nintendo ha sido etiquetado como infantil a lo largo de la última década, pero esto es, hablando en plata, una estupidez. ¿Lo son porque no usan la violencia o los insultos gratuitos como sustituto del carisma natural? Todos sabemos que títulos como Mario Sunshine o FZero GX son sencillamente frustrantes pero son desperciados por los que si ven algo con más colorido de lo normal les supone una amenaza para su masculinidad. Ellos se lo pierden.

El mayor logro de Wii podría ser, irónicamente, que obligara al mundo de los videojuegos a madurar. Sin duda, es divertido ver a compañías como Epic (una crítica firme a Wii desde su concepción) corriendo por la sala como si estuviesen ardiendo porque la gente compra Cooking Mama tanto como Gears of War. Por tanto, Mario Galaxy tiene que ser la quinta esencia digital de su línea de pensamiento. ¿Argumento? ¿Contexto? ¿Quién los necesita? Estás volando de planeta en planeta; ¿por qué no iba a estar el próximo hecho de aguacates turquesa? Con Nintendo, el futuro es brillante, es naranja. Y rojo, y amarillo, y rosa, y verde...



Scarface, uno de los clones más brillantes de GTA y el mejor en su papel. Preferimos explorar Miami que una gris y aburrida Merthyr Tydfil.

¡¡¡NADIE PUEDE LEER ESTO!!!

¡CUIDADO! CONTIENE FOTOS DE PROGRAMADORES

CREADORES DE NIVELES

Los niveles no se diseñan por sí solos. Excepto en Toejam & Earl, que sí lo hacen.

Si buscas el nombre del mejor diseñador de niveles de Nintendo, "Kenta Usui", te encontrarás una cosa clara como el agua: comparte nombre con cierto personaje de anime japonés, y bueno, no es la estrella de un buen número de historias de aficionados.

Lo que puede no estar tan claro es la información sobre el hombre; empezó a trabajar con el excelente juego de Gameboy Donkey Kong 94 en el año, pues, 1994, y es uno de los pocos diseñadores en Nintendo que participaron en la creación de niveles para juegos como Ocarina of Time, Majora's Mask, Mario Sunshine, Twilight Princees y el Yoshi's Island original. Eso es: fue él quien puso AQUELLA moneda roja ALLÍ.

Goichi Suda, o Suda 51. En japonés, Go es 5, ichi, 1. ¿Lo ves?



Satoshi Tajiri, el padre de Pokémon. Un dato real es que Tajiri, de pequeño, coleccionaba insectos.

Otros diseñadores dignos de mención dentro de Nintendo incluyen a Makoto Miyanaga (Pikmin, Mario Kart 64), Takeshi Hosono (Luigi's Mansión) y Shinichi Ikematsu (Ocarina of Time, Majora's Mask). Sin duda, son nombres a buscar en los créditos finales de Mario Galaxy.

Por supuesto, nunca has oído hablar de esta gente (y si fueses el responsable del Templo del Agua en Ocarina, sin duda querrías también llamar poco la atención). En realidad es una pena. La grandeza de los juegos antes mencionados le deben tanto a los diseñadores como a nombres tan fácilmente reconocibles como, ¡eh!, Shigeru Miyamoto.

Aún así, son pocos los desarrolladores que no consiguen llegar al estatus de "celebridad", con ejemplos destacables como el de John Romero, de Doom (sí, tambien del horrendo Daikatana para N64), Goichi Suda, el cerebro tras Killer 7 y No More Heros, y Satoshi Taijiri. ¿Que qué inventó? Puede que te suena la palabra POKÉMON.

"En esta demo de Phoenix Wright 4 están todos los elementos clásicos del juego".
MARCANDO TENDENCIA PÁGINA 76

UNIVERSO

Nintendo, además de hacer consolas y videojuegos (por si no lo sabíais), es una excelente fuente de inspiración para miles de personas hasta límites que ni nadie podría creer. Curiosidades, rarezas, extravagancias, locuras, y sobre todo, gente con mucho tiempo libre dispuesta a experimentar con el universo Nintendo. Porque la imaginación no tiene límites.

¿Quieres contarnos algo?
revistangamer@globuscom.es



EMOCIONES
PÁGINA 72
Recorremos los momentos de los videojuegos que han conseguido hacernos reír y llorar.

CONTENIDO

NGAMER FORO
Comparte con otros lectores tus conocimientos o dudas y discute de la actualidad de Nintendo en:
www.ngamer.es

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

TODO LO QUE CABE EN CUATRO PÁGINAS



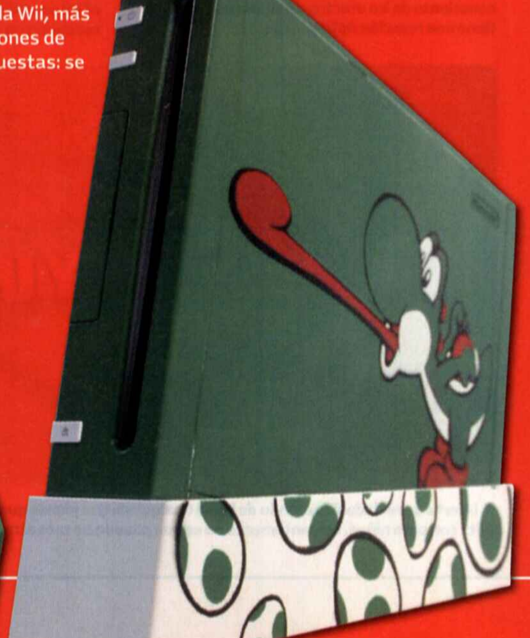
¿Por qué están las fotos tan borrosas?

1 DE FIELTRO

Teñir a mano un pedazo de tela para crear una NES de peluche es algo genial. Dejar que la imaginación domine tu mente, obligándote a crear una Zapper, dos juegos y una televisión, todo de un material blandito y sin ninguna utilidad, es algo cuanto menos desconcertante. ¿Qué será lo próximo? ¿Hacer en ganchillo un tapete para la mesa del salón de una fase completa de Super Mario Bros.?. Los vecinos hablarán de tí, pero no creo que lo hagan para reconocer tu esfuerzo. tinyurl.com/2bjm9r

2 YOSHII

Aunque nos desconcierta la idea de un Yoshi acrílico que nos quita el disco de las manos de un lenguetazo para introducirlo en la ranura de la Wii, más nos sorprende la cantidad que se ha pagado en eBay los ganadores ricachones de esta belleza pintada a mano. Para que sirva de referencia para futuras apuestas: se vendió por 425 euros. Casi nada.
tinyurl.com/2z5o23



MUY CARO

NINTENDO

3 JUEGO ENTRE ESTADOS

"Estatetris". Tetris fusionado con un mapa en el que van cayendo las piezas y tenemos que colocarlas en su lugar. No descartamos llamar a algunas escuelas y proponerles este método de enseñanza, didáctico a la par que entretenido. Aunque los conocimientos preferimos que los pongan ellos. ¿Era ahí donde estaba Francia? mapsmsg.com/games/statetris



La cosa va fácil hasta que tienes que poner los Balcanes en su sitio.

4 ¿ABURRIDO DEL EQUILIBRIO?

Irontiger, una especie de Merlín moderno, ha unido un Wiimando a una improvisada tabla de equilibrio para controlar el juego de snowboard para PC *Stoked Rider*. Suponemos que ambas pantallas están conectadas. Se puede jugar a dos: un compañero puede estar jugando normal fuera del encuadre y el otro estar tan sólo moviendo la pelvis. tinyurl.com/2hgo4n





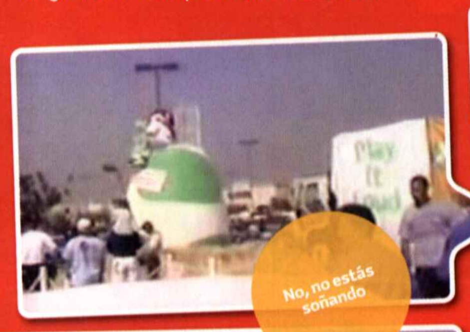


MANTENTE ERGUIDO



5 PONLO A HUEVO

La factoría de marketing de Nintendo tiene buenos vendedores de producto. Conseguir que los directores de varias escuelas de Los Angeles se sienten en lo alto de un gigantesco huevo de Yoshi bajo el tórrido sol de California durante 15 minutos, para ganar 500 dólares para su colegio, es una gran publicidad. Y todo en el nombre de Yoshi's Island. Imagínate el Yoshi que saldría de esa cosa.





No, no estás soñando



6 NESROFILIA

Es el equivalente a hacer un termo con la calavera de tu tatarabuelo. Este reloj, creado a partir de la placa base de una NES, tiene cierto encanto. Dicho encanto sería el de que nuestra NES todavía operativa esté ahora más cerca de convertirse en una mina de oro para los coleccionistas. tinyurl.com/2ejwmt



Esto sería una espectacular bomba para un juego. Si es que nos gustasen las bombas en los juegos. Que nos gustan, pero sólo un poco.

7 EL LADO MÁS FEMENINO

Picopico Sound Project (un grupo de música electrónica japonés) ha contratado a dos vocalistas para acompañar sus melodías. Pero no se trata de dos vocalistas cualquiera. No, no. Éstas están deseosas de humillarse poniéndose disfraces sexy de Mario y Luigi. Estamos enamorados sobre todo de los guantes enormes. Salvo que oculten unas manos gigantescas. Brrr... **tinyurl.com/ynsvu5**



Eso no son zapatos, son pezuñas.

8 UN PEDAZO DE... TARTA

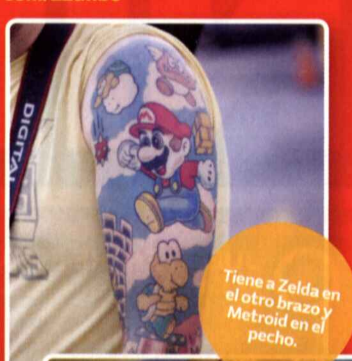
Tenemos buenas noticias para los que les gusta tanto su Wii que desde que l compraron le ronda por la cabeza la idea de comérsela. El periódico New York Post ha oído tus plegarias y publicado la receta de una tarta con forma de Wii. El artículo resulta mucho más divertido si te imaginas que es Miyamoto hablando de la consola real mientras lees "dibujé los diseños que quería para los botones con chocolate con leche" y "Cuando los botones estaban secos, los pegué al Wiimando usando chocolate blanco". **tinyurl.com/yujhpq**



Incluso su camisa parece haber sido glaseada

10 TATUAJES SORPRENDENTES

La filosofía es: mes nuevo, tatuaje de Nintendo nuevo. Cabe destacar el Bowser dibujado en el hueco del codo; al mover el brazo parece como si estuviese hablando. Seguramente diría "por favor, ¡que alguien me saque de aquí!". **tinyurl.com/22uhb8**

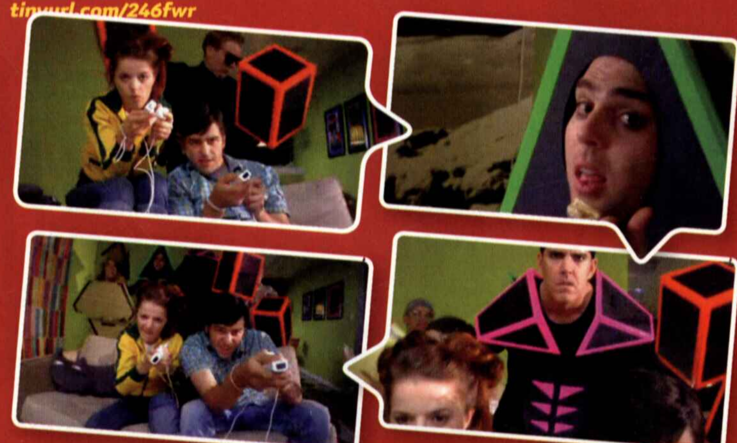




Tiene a Zelda en el otro brazo y Metroid en el pecho.

9 PERDIDOS EN EL ESPACIO

¿Cuál es el mejor modo de vender el shooter arcade increíblemente rápido *Geometry Wars: Galaxies*? Pues claro está, contratar un montón de extras de Tron para que salten por toda la habitación. Ambientado en un anuncio bastante alucinógeno, resulta todavía más desconcertante cuando un hombre-caja rosa grita "¡Baaaahhhhh!" y nuestras cabezas hacen implosión. **tinyurl.com/246fwr**



11 GENTE MAYOR

Resulta vergonzoso ver a los ancianos que viven en la residencia de Riderwood disfrutando al máximo del béisbol en Wii Sports, y luego verte a tí mismo jugando a lo mismo con la máxima relajación posible. La duda es: ¿el hombre de camiseta naranja está vivo? **tinyurl.com/2hf8nl**





12 ¡DE VERDAD QUE NO MIRO!

El pianista de videojuegos Martin Leung ha obligado a practicantes de tocar a ciegas a salir en YouTube. Lucas Vandanezi toca una excelente versión de Super Mario Bros, aunque con la venda en los ojos hace que parezca que está tocando a punta de pistola. **tinyurl.com/2z2tob**



13 BIG GAME ACADEMY

Vete directamente a la cárcel, sin cobrar si pasas por la salida. University Games ha convertido a *Big Brain Academy* en un juego de tablero. Las tareas se basan en las mismas cinco categorías que en Wii y DS, pero sigue quedando una cuestión por resolver: ¿La tarjeta "quedas libre de la cárcel" vale para la vida real? **tinyurl.com/ywzhd5**



14 SPACE INVADER

¿Sufres para controlar tu poco manejable telescopio Orion Atlas GQ-G? Tenemos la solución con forma de mando de Wii. A través del mismo accesorio que lo une vía Bluetooth al PC, que la gente usa para controlar desde cerraduras hasta microondas, se puede utilizar para mover el viejo ojo espacial. ***tinyurl.com/2dak72***



15 WIIMANDO FALSO

Nos asombra la arrogancia de los fabricantes de juguetes. ¿Cómo espera el fabricante de este juego de fútbol con forma de Wiimando salirse con la suya? ¿Qué será lo próximo? ¿Un juego en el que saltar barriles y salvar a una princesa llamado "Monkey Kong"? ***tinyurl.com/2ftosk***





¿Será éste el próximo periférico de Joytech?

16 BUENA CIENCIA

Los tutores del Instituto Nacional de Óptica Aplicada de Italia y la Universidad de Florencia han estado empleado la tecnología del mando de Wii para enseñar física a los alumnos. En nuestra época, llevar videojuegos a clase suponía acabar en el despacho del director. ***tinyurl.com/ytqvkb***

17 MODS DE HALO

Metroid Online es uno de los mods de Halo más trabajados y contiene todo lo que siempre hayas podido desear: HUD correcto, ataque cargado, morfosfera... todo con la potencia de un PC. Si tienes agallas, esta descarga merece la pena. ¿Para cuando un Counter-Strike de Kid Icarus? ***tinyurl.com/yuucb21***









Se parece a un robot pero con orejas desiguales.

18 TONTERÍA AÉREA

Y el premio al periférico más inútil del mes es para... el controlador de vuelo ajustable. Sin duda, su sólido diseño es digno de elogio, pero alguien debería haber hecho un pequeño estudio de mercado. ¿Cuantos juegos de vuelo de Wii pueden controlarse con el mando y el nunchaco? Cero. Pero bueno, vendiéndolo como simulador de accidentes... ***tinyurl.com/26dqta***

19 MUY IMPRESIONADO

El emulador de NES del iPhone[1], milagro tecnológico y destrozador de retinas por igual, transforma la base de la pantalla táctil en un mando de NES, aunque sólo podrán jugar los que tengan alfileres por dedos. Aquellos que los tengan normales sufrirán intentando conseguir que Mario llegue a aquel bloque de ladrillos, ***tinyurl.com/2yed9f***

El primer emulador sufría importantes ralentizaciones, pero la nueva versión actualizada funciona con más brío. Ten en cuenta que, aún así, sigue siendo demasiado pequeño.

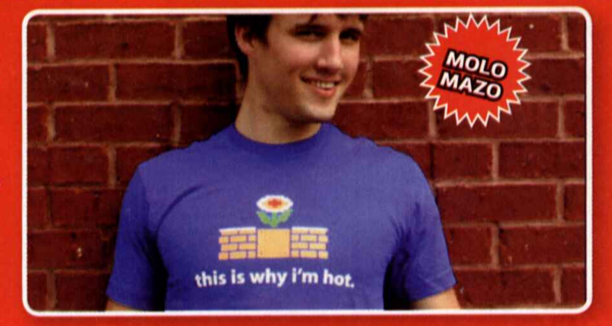






20 CAMISETAS

Fíjate en esa sonrisa descarada. Es la cara de un hombre contento con su camiseta de Nintendo. La afirmación de que las flores de fuego te ponen caliente es una leve alteración de la realidad. Sería más apropiado: "llevo una camiseta inspirada en Super Mario Bros y soy muy feliz". No todo el mundo te enderá. ***tinyurl.com/3ar8j7***



MOLO MAZO

1 Los rumores sugieren que Apple licenciará una gama de juegos para la pantalla táctil del iPhone, para que sea un competidor directo de DS (salvo porque la unidad básica vale sobre 600 dólares en Estados Unidos y requiere un contrato telefónico Premium).



¡ATENCIÓN, SOLDADO!

WORMS!

Con 32 armas, un Worm puede quedarse un poco desconcertado. Os ofrecemos nuestra guía sobre cómo y cuándo usar cada una de ellas. ¡Sé listo, gusano!

1. BUMERANG

Bueno para derribar gusanos de las cornisas, pero difícil de controlar. Si lo coges, se añadirá directamente a tu inventario. Puedes clavarlos en las paredes para trepar por ellas..

5. BAZOOKA

El arma más difícil de usar, pero una de las más satisfactorias. Si puedes controlar la trayectoria del viento, podrás atinar a la perfección a cualquier punto del mapa.



9. GOLPECITO

Empuja a un worms apenas unos centímetros hacia abajo, pero los suficientes como para despeñarlo colina abajo. Puedes intentarlo con varios a la vez, es igual de efectivo.



10. MISIL AUTO-DIRIGIDO:

Después de marcar el objetivo, dispáralo directamente hacia arriba para maximizar el daño y las posibilidades de acertar. Cuantas menos vueltas da el misil antes de caer, mejor.



11. PARACAÍDAS

Puedes esperar a usarlo cuando necesites dar un salto largo, yendo así de un lado a otro, o siempre puedes ponerte en una cornisa y presionar A para abrirlo tras pegar un salto.



15. PUÑO DE FUEGO

Puede usarse para atravesar rocas sólidas. De todas formas, Dragonball es más fiable. La forma en la que el enemigo da vueltas significa que no frenará hasta estrellarse.



16. BOLA DE DRAGÓN

Dada la ausencia del bate de béisbol, esta es la mejor manera de golpear a un enemigo y hacerlo volar por los aires. No puede pasar por elementos sólidos pero sí barriles, Muy práctico.



17. MINAS

Suéltalas mientras vuelas con el Jetpack o durante un salto para tener espacio suficiente para escapar hacia el otro lado. Cuando los sueltes, no olvides que rebotan bien.



19. JETPACK

Comenzará a gastar combustible en cuanto pulsas la cruceta de control, así que si quieres llegar de un lado a otro del escenario, mantenla presionada hasta el final del trayecto.

1 2 3 4 5 6 7 8

1. Hay un modo puzzle que nos dejó perplejos durante un rato, pues nunca pensamos que algo así fuera posible. 2. Otro ataque que aprendimos en el modo Puzzle



2. SENTRY GUN

Lánzalo para encarcelar a un enemigo o dos. Si estás al final del todo, puedes hacer que exploten por los aires. El Jetpack es rápido para escapar de su ráfaga de balas.



3. CUERDA

Puedes lanzar tantas como quieras durante tu turno, eso sí, siempre que no toques el suelo antes de lanzar la siguiente. Es una manera muy rápida de cruzar una cueva de lado a lado.



4. TALADRO

No la uses para defenderte si no vas a poder salir de un agujero. Es bueno para taladrar sobre la cabeza de un Worm y, además, es una forma divertida de acabar con un debilucho.



6. GRANADA

Si tu granada va más allá del blanco la primera vez, intenta lanzar la siguiente unos segundos después. Quizá necesites que la granada estalle antes de tocar suelo.



7. ESCOPETA

Hace unos 50 puntos de daño si aciertas con los dos tiros. Tiene además un rango ilimitado, así que el primer tiro puede usarse para golpear al gusano y enviarlo al otro lado del nivel.



8.KAMIKAZE

Si tienes un grupo de gusanos alineados esperando ser empujados hacia el agua, esta puede ser la forma de hacerlo con más estilo. Bien vale el sacrificio.



12. DINAMITA

Cuando lances una a un saliente, recuerda que no llegará más lejos de la longitud de un gusano; Para hacerlo caer dentro de un agujero, simplemente da un paso atrás.



13. OVEJA

Lanza la oveja a objetivos difíciles de alcanzar haciendo un salto en el aire y presionando A en lo más alto. O déjala caer en el borde de un escenario y presiona A. ¡O mientras usas la cuerda!



14. UZI

Tiene rango infinito pero sólo permite disparar una vez. Pese a todo, puedes ajustarlo mientras disparas, maximizando su daño. Intenta hacer explotar un barril cerca del gusano.



18.BOMBARRACIMO

Hace muy poco daño cuando explota la primera vez, pero es perfecta de ajustar el rango de la Bomba Banana, pues se dispersa igual. Usa mecha corta para un reventón en el aire.

SENSACIÓN DE VIVIR

La secuencia "En la distancia" de Ouendan es un poético homenaje a las personas recientemente fallecidas. Muerto en un accidente de moto, el espíritu del joven Ishida se pasa 3 horas con su amiga Ryouko antes de ir al más allá, todo acompañado de tambores y platillos. Si no lloras con esas manchas de café en forma de corazónhaz que te miren los lacrimales, quizás necesites unos nuevos.



Ishida intenta contactar haciendo sonar su vieja bicicleta, porque sabe que le encanta oír el ruido del vehículo que acabó con su vida.



La belleza de la situación está determinada por el tema musical, la mancha de café sobre la camiseta y los mensajes de ordenador.

MELANCÓLICO WRIGHT

Pobre Phoenix Wright. En el segundo caso de Ace Attorney su mentora, Mia Fay, es asesinada y el juicio es sobreseído gracias a un testimonio falso. Las cosas se ponen feas, pero entonces aparece una etérea Mia a su lado (su espíritu canalizado a través de su hermana médium). Calmando sus nervios, le recuerda que nunca estará solo. Qué emotivo.

"No llores por mí Phoenix Wright. La verdad es que nunca te abandoné"



"En ocasiones veo (abogados) muertos".



Mia, consejera profesional y modelo de ropa inapropiada.



Este es el único momento en el que Maya cierra la boca.

CON EL CORAZÓN EN LA MANO

EMOCIONES

Deja que tu lado sensible te embriague, machote. Sentimientos a flor de piel estilo Nintendo.

Si recuerdas el eslogan de "Wii moves you" (Wii te mueve), créetelos. No es sólo mover el esqueleto para quitarte el michelín veraniego, sino también en el lado emotivo. Microsoft y Sony se matan por meterte en acción; Nintendo te da un hombro donde llorar.

LÁGRIMAS PARA NIÑOS

Los encantadores chocobos podrían hacernos llorar como niños pequeños, pero contar una y otra vez la historia del patito feo en *Chocobo Tales* tampoco es como para emocionar. Como es de esperar, el protagonista está siempre marginado por sus cho-compañeros, ignorando que en realidad es un cisn... estoo, un fénix. La emotividad del momento queda enturbiada por los minijuegos; es como pedir a un padre que se ponga a machacar botones durante el nacimiento de su primer hijo.



Si te fijas ha aplastado a otro chocobo entre las páginas del libro de Petete

Mira la cara de concentración de Kyle. Deberías verle con un puzzle de 8x8

2. El detective puso sus pies sobre la mesa y la miró fijamente. Ella era dura pero él tenía... [SE OYE UN DISPARO]

LLORANDO HASTA EL AMANECER

Familias separadas y amigos asesinados, una noche en el Hotel Dusk sacará tu lado más sentimental. ¿La joya de la corona? Descubrir que la madre de Melissa no la abandonó sin más. Dejó un mensaje de despedida en la parte de atrás de un rompecabezas. ¿Quizá la despedida más absurda jamás concebida? Sí ¿Hace saltar las lágrimas? Sin duda.

ETERNITY, POUR HOMME





SUFRIMIENTO ETERNO

Eternal Darkness y muertes viscosas son dos términos unidos por el destino, pero la peor parte de la aventura se la lleva el mensajero francés Anthony. Leyendo un pergamino dirigido a Carlomagno, su cuerpo empieza a pudrirse lentamente mientras intenta alertar a su maestro de una amenaza. Con la maldición de no morir nunca, sino de estar en permanente descomposición, el leal Anthony muere 611 años después por el monje franciscano Paul Luther. Una historia chunga.

1 Pilotwings 64 no sólo te hará sudar las manos. También los ojos.

APOCALIPSIS LINK







ENMASCARA TUS LÁGRIMAS

Quizá el momento más oscuro de Nintendo, la aniquilación de la Ciudad Reloj en Majora's Mask tiene la audacia de explorar los horrores apocalípticos que muchos juegos maltratan en su argumento. Desde el pánico de los ciudadanos hasta el choque de la torre con la luna, todo es una clase maestra de caos y destrucción.



PILOTWINGS 64

Cualquier desarrollador de tres al cuarto puede poner puntos de control en lugares imposibles, pero es mucho más difícil hacer que los jugadores salten de júbilo una vez que los han superado. La misión del ala delta de Pilotwings 64 lo consigue. Cuando logras sacarle una foto a la dichosa ballena, todos los litros y litros de sudor expulsado durante horas han merecido la pena.[1]

● Para los que quieran desahogarse con locuras aeronáuticas, hay una parte donde tienes que bombardear un robot con cohetes.

JUNTANDO LAS PIEZAS

Darle la vuelta a una mascota sólo para ver cómo se la lleva un halcón o cómo se la traga un cortacésped es trágico, pero ver a poblaciones enteras de Pikmins engullidas por un bulbo sin sentimientos es simplemente demasiado. Amamos a cada uno de estos pequeños, excepto a esos pequeños sicópatas blancos.





BICHOS SOLITARIOS

No hay que dejar más que unos días Animal Crossing sin tocarlo, para volver y comprobar que tu vecina la cabra se ha ido de la ciudad y su lugar lo ocupa un oso hormiguero llamado Narizotas. Es lo malo de no hacer caso a los amigos, vuelve a tu cama y desahógate con la almohada.

● No hay forma de representar el evento descrito arriba en una imagen -ya que sucede mientras no estás jugando-, así que hemos puesto una animada y nutritiva conversación sobre tacos de pescado.



DE CHICO A HOMBRE

Con tantos títulos encumbrando la virtud de la juventud, Harvest Moon: A Wonderful Life rompe una lanza por las bondades de la tercera edad. Desde la recién adquirida mayoría de edad ves como tu personaje crece hasta alcanzar el merecido descanso junto a su familia.

● También nos divierten esas reuniones familiares, rodeando a la abuela durante horas.

JUGANDO A MÉDICOS

DEFUNCIONES

¡Gritos! ¡Lamentos! Los melodramáticos subidones de Trauma Center no tienen rival, pero en la muerte de Richard Anderson, Atlus se lució de lo lindo. Contrayendo una cepa del letal virus del juego, tú y tus compañeros tenéis que operar de urgencia en tres ocasiones consecutivas para salvar al cabecilla de Caduceus. Sólo la pervertida mente de un programador haría que consiguiéramos la cura cuando Anderson ya ha muerto... ¿por qué? ¿POR QUÉÉÉ?

SUPER BERRIDOS BALL

Los monos de 28 Días Después tenían la rabia, pero no pueden competir con la angustia que transmiten sus parientes en Super Monkey Ball. Llegar a la pantalla 9-9 sin continuaciones, sólo para caer por el precipicio, te destroza el alma. Nunca volverás a mirar a un mono con los mismos ojos. ¡NUNCA!



UN PEQUEÑO GRAN PLANETA EN LA SIGUIENTE PÁGINA

¡HAZLO TÚ MISMO!

CONSTRUYENDO UN PLANETA

Con tanto amor llenando nuestros corazones y un montón de objetos y manualidades digno de preescolar, empezamos a crear… esto, nuestro tributo a *Super Mario Galaxy*.

1 EGOS INFLADOS
Los pastos llenos de hierba disfrazan un caparazón de papel maché pegado a un globo de metro y medio. Como estalle, la llevamos buena.

2 LÍO DE LAVA
Se supone que esto es un volcán, pero se parece más a una mus de fresa que explota por abajo que a una masa de lava que rivalice con el Etna.

3 ¿DÓNDE ESTÁ?
El Goomba gigante sitúa nuestro planeta en la galaxia Gateway. La Abeja Reina está aquí porque le encanta nuestro lago de papel transparente.

4 ORO FALSO
Hecho con monedas de chocolate de la tienda de abajo. El interior de las monedas, pues podéis imaginar donde acabaron.

5 ¡ES ÉL!
Mario corre por el mundo creado como un loco, seguramente confundido, preguntándose qué ha pasado con el diseño de niveles.

6 SERVILLETAS
Afectado por los humos del pegamento, preferimos no pintar el caparazón y cubrirlo con servilletas. Somos unos excelentes decoradores.

7 MÁS PEQUEÑO
Las dimensiones fue uno de los primeros debates. Tras intentarlo con un globo aerostático, se decidió llevar a cabo "ligeros" recortes.

8 EL TOQUE FINAL
Cuando pusimos las abejas, vimos que el planeta estaba sencillamente perfecto. Nuestra culminación como artistas había terminado.











¿Y TÚ QUÉ?
¿Te animas a formar parte de *Super Mario Galaxy*? Pues vete preparando, porque en el próximo número de NGamer te explicaremos cómo participar en el concurso para ganar premios creando tu propio planeta.

¿QUÉ TE HA PARECIDO?

Así pues, este es nuestro intento, haz con él lo que quieras. No, en serio. Arranca la página, y haz algo con él. Otro planetoide. O un Goomba disfrazado de calabaza. O crea un traje de rana para Mario. Pero después, dinos que te ha parecido nuestra aportación, si nos merecemos entrar en el equipo de diseño de Nintendo o mejor nos dedicamos a cosas más productivas . Envía tus comentarios a revistangamer@globuscom.es



CONSULTA LAS ULTIMAS TENDENCIAS

PROTOTIPOS PROMETEDORES

MARCANDO TENDENCIA

De estas semillitas crecerán grandes árboles...

¡Cómo son los desarrolladores! Si no están soltando refritos del pasados, están machacando internet a la búsqueda de inspiración. Pero esto significa también que tenemos un objetivo indiscreto para ver el futuro. Se acabaron las contemplaciones, démonos un buen garbeo para ver qué se cuece por ahí...



Quién diría que los próximos éxitos de tus consolas pueden estar rondando por internet.



TUMUKI FIGHTERS

No hay que confundir este violento shooter 2D procedente de la mente calenturienta de Kenta Cho con un juego de lucha entre mapaches. Se basa en el juego arcade Phozon de Namco: utilizas las partes del cuerpos de tus enemigos para reforzar tu nave. Su estética no cuadra mucho con su elevada dificultad[1]. Seguro que habrá lágrimas cuando se comercialice como *Blast Works* para Wii el año que viene. Míralo en *tinyuri.com/yr8wd*



DE BLOB

Preparando su asalgo a la Wii en 2008 por cortesía de THQ, *De Blob* fue desarrollado en origen por nueve estudiantes de la Escuela de Utrecht de Artes y la Universidad de Utrecht, en Holanda. Al extender una mancha traslúcida y pegajosa por una ciudad monocromática, te posas sobre ciudadanos de colores para absorber su cromatismo y luego pintas la ciudad de rojo. O de verde, de azul... El pleno control a través del ratón dificulta un poco las cosas –en Wii tiene que ir sobre ruedas– pero tiene unas perspectivas deliciosas. Míralo en *binmenstad.hku.nl*





TASTE OF JAPAN



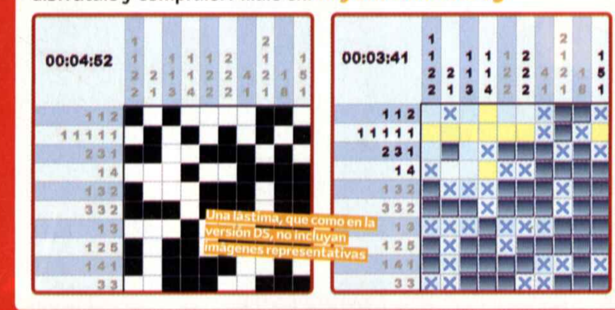
La demo de Layton también muestra las molonas escenas pregrabadas que imitan la animación francesa de Belleville rendez-vous.

Por la cara que pone, no debe gustarle demasiado la música...

¿Alguna vez te has emocionado con un juego japonés pero te ha apetecido tener un mejor conocimiento de él antes de importarlo? Pues prueba con unas demos. Utiliza el puntero de tu ratón como si fuera un lápiz óptico para hacerte una idea del potencial de Nodame Cantabile. Vale la pena hacerlo sólo para ver la nube de desánimo musical que se forma alrededor del héroe, Chiaki *(tinyuri.com/2c4u5h)*. Intenta el ejercicio de cruzar el río con el lobo de "Profesor Layton". No podemos aguanta el lanzamiento europeo, y esto te mostrará por qué *(tinyuri.com/yrxp4d)*.

PICROSS DS

En ocasiones nuestros queridos análisis simplemente no parecen hacerles justicia. ¿Cómo vamos a regocijarnos de esos deliciosos 'te lo dije' si no te pones nunca a jugar con estos clásicos modernos? Una solución es salir a las calles con pancartas furiosas, y otra invitarte a probar esta demo de Picross en línea. No es el *Picross DS* oficial de Nintendo, pero muy parecido. Juega, disfrútalo y cómpralo. Píllalo en: *tinyuri.com/3489ug*



Una lástima, que como en la versión DS, no incluyan imágenes representativas

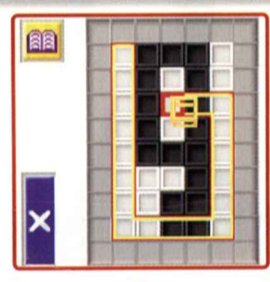




UNA RACIÓN DE PUZLES

También tenemos aperitivos online de juegos que ya están a la venta. No hay mejor manera de vender conceptos sencillos de puzzle que ofrecer una prueba gratis, como demuestra *Trioncube* (tinyuri.com/29y3h6), con olor a *Tetris*; *Polarium* (tinyuri.com/ap6nx) lleno de baldosas; el tristemente carente de abejitas *Honeycomb Beat* (tinyuri.com/yue4nu) y la fiebre animal de *Zoo Keeper* (tinyut.com/2vc5hy).



Con *Polarium* flipas en colores. No, de verdad. Tienes que formar figuras en blanco y negro.

No nos enloqueció mucho *Honeycomb Beat* para la DS, así que esta demo gratis debería saciar cualquier necesidad de tirar el dinero.





De un solo vistazo, no podríamos saber si es *Zoo Keeper* o *Pokémon Link*.

Trioncube está bien, pero nosotros preferimos sus locuelos anuncios, en los que sale bailando un tipo vestido de bebé.



PHOENIX WRIGHT 4

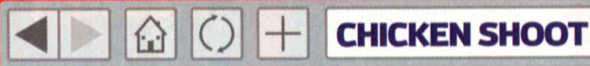
Cambiando ligeramente de tema, esta demo nos muestra que todos los elementos clásicos están ya listos para la versión 4. Aunque aparece un nuevo héroe, Apollo Justice, es la misma vieja ambientación Wright de siempre. Al ser un juego con mucho texto (2), la demo es por desgracia prácticamente injugable. Pero los incondicionales de Wright han estado traduciéndolo en gs4.isamedia.org/play.html. No hay objeciones por nuestra parte. Píllalo en tinyuri.com/yw9x7l



El primer caso trata de un juego de cartas que se vuelve asesino. Cabe esperar una investigación sobre cómo Apollo se apuesta la vida de su cliente y no juega bien sus cartas..



Para los que esperaban una versión específica para DS, los gráficos permanecen sólidamente anclados en los de la era Game Boy Advance.

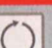
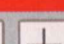


CHICKEN SHOOT

Oh, gozo entre los gozos. El juego es 'tan bueno' que tuvimos que darle una abrumadora valoración de 7 sobre 100. Diríamos que originalmente era un juego flash colgado en la web, pero esto implicaría que el juego ha evolucionado de alguna manera: este es el juego flash colgado en la web, sólo que ahora con una ridícula etiqueta de precio. Haz volar los pollos, dispara al escenario para provocar 'divertidos' momentos interactivos y siéntete siempre un poco sucio. Evítalo en tinyuri.com/29dspp



Si con el ratón no resulta divertido, veremos que pasa

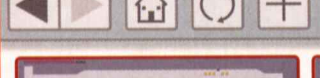
  

ULTIMATE DUCK HUNTING

basado en el juego para PC del mismo nombre, te permitirá pulular por los lagos norteamericanos, realizar falsas llamadas de apareamiento para patas y alimentar a estas aves con una sabrosa dieta de perdigones. Esta demo resulta mugrienta tanto visual como moralmente, y debería tener el efecto de anular tus impulsos raticidas y de despertar tu confianza hacia la cutre apariencia de este juego. Consíguelo en www.ultimateduckhunting.com

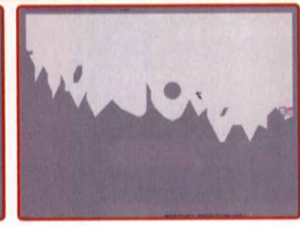


Aunque no lo parezca, esto es un pato que acabamos de matar. Y nos sentimos mal por ello.



N





La versión online cuenta con una comunidad de jugadores editando mapas constantemente. Esperamos que esto suceda en DS.

"Juega como un ninja atrapado en un mundo de serviciales robots homicidas". Vamos, si eso no ayuda a vender este jueguecito ninja nada lo hará. Dirigir tu bandido ninja por el mapa con el poder de la fuerza y siendo testigo de muertes jocosamente crueles es para partirse la caja de risa. Atari tendrá que trabajar muy duro para sacar la adaptación para Nintendo DS bien pronto. Saboréalo en tinyuri.com/335ww



1 Cuando se te acerca un enemigo final el juego te advierte: Peligro, se acerca un juguete gigante. 2 Los más valientes pueden probar la demo de *Tantei Jinguuji Saburous DS* – un thriller detectivesco de Arc System Works. Eso sí, tened preparados los diccionarios ingleses. (arcsystemworks.jp/jinguji)

¿CONOCES EL FORUM?

FÒRUM

CONTACTO




EM@IL
revistagamer@globuscom.es

Qué opinión te merece NGamer. Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía. Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

En este número hemos querido saber que opina la industria, pero el **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana.



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

MINI ENCUESTA

SMASH BROS
Los rumores se remotan casi a la prehistoria de los videojuegos, pero: ¿Veremos a Sonic luchando en Super Smash Bros. Brawl?

Envía tu e-mail con el nombre MINIENCUESTA y tu respuesta a **revistangamer@globuscom.es**

En nuestra redacción el resultado ha sido:

Sí 65%

No 35%

La opinión de la industria

Para el primer número de NGamer queriamos hacer un anáisis de la situación actual del videojuego en España. Pero hemos pensado que quién mejor que hacerlo que las propias compañías.
Nos interesaba saber su opinión general del sector, cuál creen que será el exitazo de las navidades y supuesto, cómo reciben la llegada de NGamer. Esto es lo que nos han contado.

1 ¿Qué opinión le merece la situación actual de la industria del videojuego en nuestro país?

2 ¿Qué cree que va a aportar una nueva revista de Nintendo al panorama del videojuego español?

3 ¿Qué juego de Wii o Nintendo DS cree que va a ser el de más éxito estas navidades?

4 ¿Cual será el próximo golpe de efecto con el que Nintendo será capaz de sorprendernos?

ACTIVISION

1.- La industria del videojuego se encuentra en un momento inmejorable, con un crecimiento mensual del 30,4% en software y una progresión al alza muy por encima en lo que a la campaña de Navidad se refiere. A ello contribuye tanto el incremento del parque de consolas instalado, como la gran variedad de juegos existentes para cubrir la demanda del consumidor. Podemos decir que los títulos de carácter social han contribuido a la entrada en el terreno de los videojuegos de un consumidor hasta hace poco inusual: la mujer.

2.- La llegada de una nueva publicación al mercado siempre viene a aportar más contenido y mayor variedad al lector; en este caso especialmente a aquellos usuarios interesados en títulos para Nintendo Wii y DS que quizás buscan cubrir una necesidad informativa distinta a la que ya está disponible en el sector.

3.- Desde Activision, apostamos por la calidad de *Call of Duty 4: Modern Warfare* para Nintendo DS y la diversión que *Guitar Hero III: Legends of Rock* aportará a los usuarios de Wii, títulos que estamos seguros tendrán una gran acogida estas Navidades.

4.- Es difícil saber qué sorpresa nos deparará Nintendo en los próximos meses; sin embargo, sí que puedo deciros que en el caso de Activision *Guitar Hero III* para DS va a ser una de nuestras grandes apuestas de cara a la próxima primavera... ¡será algo nunca visto!

Fernanda Delgado
Directora de Marketing

ATARI

1.- Es muy positiva. Primero, el tamaño del mercado ya es grande (mas de 1.000 millones de euros) y las perspectivas son de crecimiento imparable (+ del 10% anual, doblar su tamaño actual en cinco años). Y segundo, el

número de consumidores es cada vez mayor. Se incorporan consumidores nuevos de distintas edades, grupos sociales...

2.- Cada vez más consumidores demandan más información especializada sobre más contenidos (que las compañías lanzan al mercado). Este axioma aplica a todo el mercado, por supuesto tambien a Nintendo. Una revista sobre Nintendo, al facilitar información tanto a consumidores actuales como potenciales (padres, prescriptores) contribuye a dar a conocer de forma veraz y profesional nuestros contenidos. Creo que esto tiene un efecto muy positivo en el mercado.

3.- *Mario y Sonic*

4.- Ni idea, pero seguro que es positivo para todos.

Alberto González Lorca
Director General

ELECTRONIC ARTS

1.- La situación actual es muy positiva. A día de hoy, cerca de 10 millones de usuarios disfrutan de esta forma de entretenimiento y la tendencia es que este número siga creciendo imparablemente. Afortunadamente, nos hemos convertido en la industria líder del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, las películas de video o la música grabada. La gran calidad de los videojuegos debido a la evolución tecnológica y los nuevos "videojuegos sociales" han permitido que lleguemos a "nuevos usuarios" que hasta ahora nunca habían participado en esta forma de entretenimiento y que han cambiado su percepción hacia la misma.

2.- Información. Es muy interesante que cada vez seamos más los que apoyamos y nos dedicamos a esta industria.

3.- *Triiviial* para la Wii y *My Sims* para la DS

Izaskun Urretabizkaia
Consumer Marketing Manager

NINTENDO

1.- El mercado goza de buena salud y existen productos realmente interesantes para públicos cada vez más diferentes. Creo que estamos en estos meses, empezando a vislumbrar lo que puede ser nuestro sector en algunos años... algo "socialmente" tan aceptado como el cine, la música, ect...

2.- Es difícil responder a esta pregunta sin haber todavía podido leer la revista pero también es fácil ver que cada día hay más gente interesada en leer cosas sobre Nintendo... para todos ell@s, espero que la revista cumpla sus expectativas.

3.- *Super Mario Galaxy* y *Zelda: Phantom Hourglass* no sólo representan a dos de nuestras series más emblemáticas sino que innovan en su forma de jugar. Personalmente, son dos de los juegos que más espero y creo tendrán una gran acogida.

4.- Lo importante es que sigamos con la misma actitud, y desde Nintendo intentemos crear nuestros productos con el objetivo de sorprender a nuestros usuarios... sólo así, y con un poco de suerte, ¡podremos dar un nuevo golpe de efecto!

Nicolas Wegnez
Marketing Manager

PROEIN



1.- La industria española se está conviertiendo en un referente dentro de Europa con cerca de 9 Millones de jugadores habituales y tasas del crecimiento superiores al 10%.

2.- Una nueva revista siempre es bien recibida ya que implica un mayor apoyo a la industria en general. El que sea especializada en producto Nintendo debería ser positivo si tenemos en cuenta el buen momento por el que está pasando el producto para NDS.

3.- Proein dispone de un amplio catálogo para estas Navidades ,entre los que destacan *Tomb Raider: Anniversary* y *Ferrari Challenge* en Wii. *Shin chan, Mi clínica veterinaria, Pony Friends, Cooking mama, Dolphins* o *Kids Training* son algunos de nuestras apuestas para NDS.

4.- Su punto fuerte sigue siendo la jugabilidad de sus consolas como elemento diferenciador. ¿El salto a un sistema integral de entretenimiento? ¿Lo darán alguna vez? ¿Les interesa?

Mercedes Rey
Director General

SEGA



1.- Pienso que sólo hay que echar un vistazo al último informe presentado por aDeSe para ver en cifras lo que todos percibimos en el sector: que se encuentra en su mejor momento y que todas las estimaciones apuntan hacia un crecimiento muy positivo en los próximos meses.

2.- Un nuevo medio en el sector es siempre una excelente noticia. Además, estoy convencido de que el público de Nintendo va a recibir con los brazos abiertos otra publicación especializada en estas plataformas.

3.- Creo que habrá muchos juegos de Wii y DS de éxito estas navidades, ya que el catálogo que se avecina para las consolas de Nintendo es de una calidad impresionante. Si tengo que destacar uno, sería, *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*. Primero porque es divertidísimo y segundo por ese escalofrío que te recorre la espalda al ver a estos dos iconos del videojuego juntos por primera vez.

4.- Lo bueno de Nintendo es precisamente su capacidad de sorprender a todo el mundo con nuevas ideas para pasar ratos divertidos. Visto lo visto hasta ahora, ¡no me atrevo a hacer vaticinios porque seguro que Nintendo supera cualquier idea que pudiera ocurrírseme!

Fco. Javier Rodríguez
Director de Marketing

TAKE TWO



1.- Aún con el grado de piratería que soporta la industria y los ataques constantes que pretenden demonizar los videojuegos, creo que el sector en general va a mejor. Crecemos de forma geométrica tanto a nivel calidad de los productos, cantidad de lanzamientos, etc., como en maduración. Y a lo largo de los próximos años veremos cómo nos situaremos de

forma sólida y, lo más importante a día de hoy, reconocida abiertamente por todos, como el sector de ocio lúdico y entretenimiento más importante y consumido.

2.- Pues bastante. A día de hoy únicamente disponemos de una publicación dedicada exclusivamente a las consolas de Nintendo, y es una revista dirigida prácticamente en su totalidad a los más pequeños. Existe un gran porcentaje de jugadores que son grandes seguidores de los juegos de origen japonés, donde Nintendo reina sobre el resto de compañías a día de hoy, y una nueva revista, independiente y abierta a lectores de todas las edades va a ser muy bien recibida.

3.- ¡Cualquiera de ellos! Venimos viendo como, gracias a consolas como la DS o la Wii, se está ampliando muchísimo el abanico de jugadores. Todo comenzó con Sony y su campaña "Quién necesita un mando para jugar?", y Nintendo ha culminado el intento de abrir el sector al mass market y a jugadores más casuales. No es raro ver madres, padres, abuelos y gente que nunca había jugado y ni siquiera se lo había planteado a los mandos de un Wiimote o pinchando y hablando a su DS.

4.- Pienso que cada día sorprenderán menos los nuevos productos. El golpe de efecto en si, han sido las propias consolas, incluso el *WiiFit*, pero los nuevos periféricos y juegos que aparezcan, sin dejar de creer que serán innovadores y más divertidos aún que los que ya tenemos, no causarán el mismo efecto al ya estar todos esperando ese tipo de productos por parte de Nintendo.

Jose Antonio Muñoz-Calero Fdez.
Senior Product Manager 2K Games

THQ

1.- Creo que estamos viviendo un cambio grande del sector debido a las nuevas plataformas que han salido. Tenemos por un lado las dos grandes apuestas por la tecnología para las consolas de sobremesa como son Xbox 360 de Microsoft y PlayStation 3 de SONY, que encantan a los "jugones" de siempre.

Por otro lado está la tercera en discordia, la Wii de Nintendo, que es un concepto diferente que busca gustar a un público más casual y que propone una nueva forma de jugar para ello. Y finalmente las portátiles - Nintendo DS y PlayStation Portable de Sony- que están vendiéndose muy bien y que provocan que todo tipo de público sea capaz de jugar a ellas. En total empezamos a vislumbrar que el mundo de los videojuegos tiene ya una consola para cada miembro de la familia prácticamente y que puede satisfacer a cualquiera con las nuevas plataformas existentes.

2.- Sobre todo variedad, el lector podrá elegir entre diferentes enfoques, y quedarse con el que más encaja con su forma de jugar y de ver los videojuegos.

3.- Creo que *WWE Smackdown vs Raw 2008* puede ser una de las grandes sorpresas en ambas plataformas pero en concreto para la DS, *Drawn to Life* va a dar mucho que hablar.

4.- Imagino que Nintendo seguirá intentando demostrar que éste no es un mundo de gente solitaria que se dedica a echar horas y horas en frente de una pantalla ajena al resto del mundo, sino que es un mundo de diversión y entretenimiento en el que la familia y los amigos son más que compatibles con él, de hecho son casi imprescindibles para vivir los videojuegos como la experiencia diferente y única de entretenimiento que nos ofrece.

Ana Calleja
PR Manager de THQ España



UBISOFT

UBISOFT

1.- Estamos en un momento de crecimiento y de expansión. Intentamos dirigirnos a nuevos consumidores que son muy distintos del jugador tradicional y por otro lado las consolas de nueva generación permiten a los estudios de desarrollo hacer cosas nunca vistas. Para nosotros es todo un reto y una gran oportunidad. Sin duda estas Navidades van a ser un momento de mucha competición, pero desde Ubisoft estamos poniendo todo nuestro esfuerzo y nuestras energías para proporcionar a los jugadores la mayor calidad y variedad de productos.

2.- La variedad siempre es buena. Cuantas más revistas mejor porque así hay un mayor número de puntos de vista y supone una renovación en el sector. Es un signo del crecimiento de esta industria y sobre todo la buena marcha de las consolas de Nintendo.

3.- Por lógica, los juegos de Nintendo serán los que se lleven la palma (*Mario Galaxy, Zelda Phantom Hourglass, Pokémon*...). Pero este año Ubisoft se presenta con un catálogo impresionante por su amplitud, su variedad y su calidad. Estamos enfocando esta nueva apertura del mercado con nuestra línea "Todos Jugamos". Son juegos sencillos a la hora de jugar y además aportan beneficios a los jugadores tales como mejorar su vocabulario (*Mi Experto en Vocabulario*), saber qué quieren las niñas ser de mayores (*Imagina Ser Veterinaria, Imagina Ser Cocinera, Imagina ser Diseñadora de Moda*) o aprender la responsabilidad de tener un animal (*Dogz 2, Catz 2, Horsez Mi Aventura en el Rancho, Dolphinz o Hammsterz*). Pero no sólo eso, sino otros juegos como *Jam Sessions*, que han dado nuevas utilidades a la Nintendo DS como el poder tocar una guitarra.Y, por supuesto, la vuelta de *Rayman Raving Rabbids* para Wii y para DS, con esos desternillantes conejos y su humor absurdo que nos harán reír durante horas.

4.- Realmente podemos esperar cualquier cosa... El tiempo lo dirá. Pero seguro que nos dejará a todos sorprendidos.

Antonio Temprano
Director General



VIVENDI

1.- Los videojuegos son una de las formas de ocio más importantes y extendidas en nuestro país. Los últimos datos publicados por aDeSe confirman la constante evolución del mercado, y las expectativas de crecimiento para los próximos años se mantienen.

2.- La importante apuesta de Globus permitirá, sin duda, aumentar el interés del público en los videojuegos y aportará nuevos puntos de vista y más información a los próximos lanzamientos relacionados con las consolas de Nintendo.

3.- La posibilidad de ver a *Crash Bandicoot* en las consolas de Nintendo será uno de los hechos más destacados de la Navidad. Por fin podemos disfrutar de la diversión y el humor de Crash unidos al novedoso modo de juego que ofrece la Wii.

4.- Nintendo no para de sorprender. En los últimos años han conseguido que cuidemos perros, entrenemos nuestro cerebro, juguemos al tenis y ahora, hagamos deporte, todo ello sin salir de nuestro salón. Es imprevisible saber en qué estarán pensando en este momento...

Frédéric Hostein
Director General de Vivendi España



RECUERDOS DEL PASADO

Bienvenidos a la sección DOWNLOAD de NGamer, donde cada mes los aficionados a lo retro podréis disfrutar repasando la Historia Antigua de los Videojuegos".

En este primer número hablaremos de una de las fusiones más importantes de la industria, de cómo el mundo asistió con los ojos muy abiertos a la fusión de Square y Enix.

Destacamos los lanzamientos más importante de la Consola Virtual, para que os mantengáis al día de los clásicos listos para descargar en vuestra Wii.

Y sacando a la luz nuestra vena más nostálgica, nos adentramos por enésima vez en uno de los mejores niveles de *Goldeneye* (aunque en honor a la verdad, todos eran buenos). Muchos todavía se intentan explicar como Rare consiguió el imposible: que un juego de una licencia cinematográfica sea recordado como uno de los mejores FPS de la historia.

UN POCO DE HISTORIA

SQUARE ENIX

LA UNIÓN DE DOS GRANDES

Al empezar a narrar los inicios de Square Enix, debemos hacerlo primero por Enix. Fundada en 1975 bajo el nombre de Eidansha Boshu Service Centre, Enix no era más que una rama de la compañía, Eidansha Systems, que cambiaría su nombre por el de Enix en 1982. Más o menos por la misma época Yasuhiro Fukushima, su fundador, se estaba dando cuenta de que, para ser una distribuidora de juegos[1], debías tener juegos para distribuir.

Fukushima recurrió al truco de patrocinar un concurso nacional de programación para atraer a genios de la tecnología. Participaron 300, y Koichi Nakamura, un niño prodigio de la programación, dio de lleno en la diana con *Door Door*.

Lanzado en 1983 en NEC PC-8801, *Door Door* te hacía controlar al héroe ovoide Chun a lo largo de una serie de plataformas, intentando acabar con unos perseguidores alienígenas. No hace falta decir que Nakamura era mejor programando juegos que poniéndoles nombre. Vendió 200.000 copias en Japón, convirtiéndolo en un caballo ganador cuando se lanzó en 1985 para la NES.

Así llegó Dragon Quest a los Estados Unidos. ¿No había otra portada todavía más fea?

El precursor

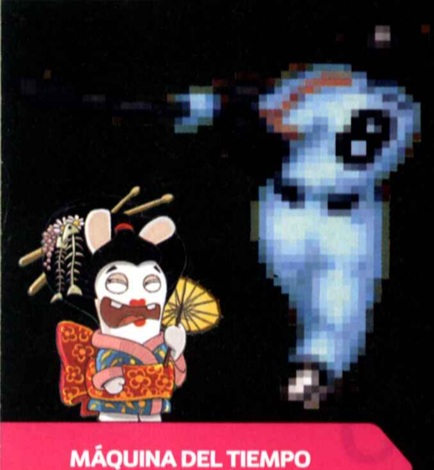
Door Door creó las bases del estilo de trabajo de Enix. Tras los originales nombres de sus juegos se encontraban verdaderos juegazos: *Quintet* (creadores de la mezcla de SimCity y juegos de acabar con todo lo que se mueva), *tri-Ace* (el RPG de paseos galácticos Star Ocean) y el precurspr de *Dragon Quest*, Chunsfot, creado por Nakamura en el año 1984.

Pero rebobinemos un poco. Nakamura compartió el podio de ganadores con otra cara familiar. Yuji



HISTORIA ENLATADA

UNA PIZCA DE SQUARE Y OTRA DE ENIX





ROBOTREK Un RPG(5) amistoso e infantil que recuerda un poco a *Robot Wars* pero sin los terroríficos hombres con barba. Construye robots y hazles luchar por ti. Ese es nuestro estilo.



FRONT MISSION Nos encantan los robots del juego para DS, conversión directa de este espléndido juego de estrategia por turnos para SNES. Acaba con ellos poco a poco.



SOUL BLAZER Un rey estúpido le ofrece a cada uno de sus ciudadanos una moneda de oro a cambio de sus almas; Ahora tienes que acabar con monstruos para repoblar ciudades vacías.



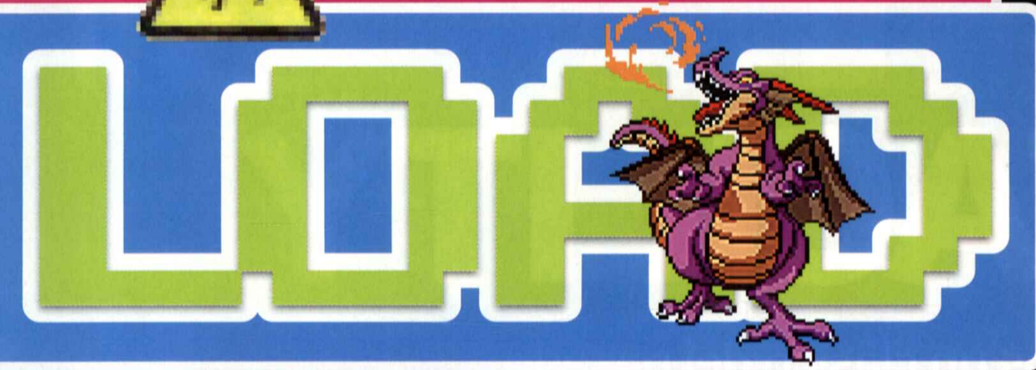
ILLUSION OF TIME ¡Justicia musical! Golpea a los malvados con una flauta en este RPG de acción que lleva a tu héroe de múltiples personalidades desde la Gran Muralla China hasta la Torre de Babel.

MÁQUINA DEL TIEMPO
¿Qué veremos en la CV? PÁG 86



1 Para los aficionados al anime: Enix también ha publicado la revista Shonen Gangen, rival de la Shonen Jump. Su licencia más conocida es Fullmetal Alchemist 2 A veces se hace incorrectamente referencia a ella como SquareSoft. Ésta era sólo la marca para sus juegos

Examinamos un clásico del pasado
GOLDENEYE FACILITY PÁG 84







HACIENDO DEL TIEMPO NUESTRO MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS

ESTE MES, EN LA CONSOLA VIRTUAL:

NINJA GAIDEN

CONSOLA: **NES** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

En este clásico de 1989 tomamos el papel de Ryu Hayabusa en una aventura por los Estados Unidos en busca de nuestro padre empuñando la "Espada del Dragón Shinobi". Lo recomendamos por su presentación, lleno de cinemáticas y por su acción en estado puro.



GHOULS 'N GHOSTS

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS WII: **600**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Continuación del exitoso Ghosts 'n Goblins, que vio la luz en Mega Drive poco después de hacerlo en recreativas. Tres años después de la batalla con Astaroth, Arthur debe salvar el alma de su prometida, la princesa Prin.



SONIC THE HEDGEHOG

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS WII: **600**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

Tercera entrega de Sonic, una vez más con el Dr. Robotnik como malo malísimo, obsesionado con recoger las Chaos Esmeralds para reconstruir su Death Egg. Knuckles hace su primera aparición en la saga, aunque en el otro lado.



SIN AND PUNISHMENT

CONSOLA: **NINTENDO 64** PUNTOS WII: **1200**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

La Consola Virtual permite que juegos que antaño no llegaron a España, lo hagan ahora listos par ser descargados en tu Wii. Hablamos del gran último juego de Nintendo 64, desarrollado por Treasure, con un aspecto gráfico más que sobresaliente. Te garantizamos que no te arrepentirás.



El mes que viene, profundizaremos en este juego de "pecado y castigo".



Aunque se fue tras FF VI, Amano todavía contribuye a los FF con el logo del título

Horii, el que pronto sería creador de *Dragon Quest* (junto con Nakamura). El resto, como suele decirse, es historia, y todos la conocemos más que de sobra.
Volvamos a 1986, cuando Masafumi Miyamoto (no, no es primo de Shigeru) e Hironobu Sakaguchi fundaron Square[2] como rama de software de la compañía Denyusha Electric. Los primeros resultados no fueron buenos, y 1987 casi puso fin a la creación de juegos de Square. Aunque eran juegos técnicamente llamativos (el prototipo de Space Harrier llamado *3D World Runner*, el plagio de *Out Run* de nombre *Rad Racer*, y *King's Knight*, una aventura tipo *Commando* con vista cenital), se lanzaron en Famicom Disk System, un formato con una popularidad en descenso.
Estos juegos pusieron a Square casi en la bancarrota, y la compañía adoptó la mentalidad de que "un capitán nunca abandona el barco", invirtiendo todos sus recursos en un último gran juego: la "fantasía final" de Sakaguchi. Así llegaba *Final Fantasy* para NES el 18 de diciembre de 1987.

Al final no llegó el final

Cogiendo muchos elementos de *Dragon Quest*, añadía esas cosas que hoy siguen definiendo la franquicia: una historia épica, las composiciones musicales de Nobuo Uematsu, y el diseño de personajes de Yoshitaka Amano. Tras él vendrían secuelas que inundarían NES, SNES y Game Boy[3].

La sana relación con Nintendo a principios de los noventa, que trajo consigo la aparición en SNES de grandes como *Chrono Trigger*, *Secret of Mana* y *Super Mario RPG*, se echó a perder en las primeras etapas de *Final Fantasy VII*. Pensado en un principio para N64, *FFVII* era demasiado grande para la limitada capacidad de almacenamiento de los cartuchos de Nintendo, por lo que PlayStation, que usaba CD, se vio claramente favorecida.
No fue precisamente la separación más amistosa, con Yamauchi, el malhumorado presidente de Nintendo, desacreditando posteriormente el género favorito de Square con la clásica cita: "Los aficionados a los RPG son jugadores a los que les gusta sentarse solos y a oscuras en sus habitaciones y sumergirse en juegos lentos". Sin rencores, Yamauchi-san.
Avancemos hasta la turbia época del año 2001. Tal vez el saberse poseedor de franquicias de ventas multimillonarias se le subió a la cabeza a Sakaguchi. La película "Final Fantasy: La fuerza interior" fue un sonoro fracaso, perdiendo 120 millones de dólares y acabando con Square Pictures[4] en el proceso. Fue este duro golpe a las finanzas de Square (Sony tuvo que tirarles un salvavidas de 14,9 billones de yenes) lo que provocó la fusión con Enix, financieramente solvente y con el filón de los Dragon Quest en perfecta salud. Y así, nació Square Enix.



DARK HALF Interesante giro a los RPG. La historia se intercambia entre el héroe y el villano: un momento estás ayudando a abuelitas, al siguiente pasando por encima de ellas con el frío acero.



LIVE A LIVE *Eternal Darkness* se convierte en un RPG de estrategia. Avanza por la historia como siete personajes, desde el hombre prehistórico al salvaje oeste. Sólo salió en Japón.



JESUS: DREADFUL BIO-MONSTER ¿El juego con mejor título de la historia? ProNo tiene nada que ver con el Mesías haciendo el mal, sino con una estación espacial llamada Jesús. Lo normal.



SECRET OF EVERMORE Desarrollado por Square USA, le falta la pasión de sus hermanos japoneses, pero su enfoque en la alquimia y las zonas en las que juegas como un perro no deberían pasarse por alto.



SUPER MARIO RPG ¿Qué? ¿No hay lanzamiento europeo? ¡Por amor de Dios! Square hizo funcionar una de las franquicias más fuertes de Nintendo (Paper Mario) con la mezcla de lo mejor de cada casa.



3 Final Fantasy se lanzó en Estados Unidos en 1990. FF II se lanzó en Japón en 1988 pero, al igual que el III, nunca se lanzó en EEUU (hasta el remake de DS). FF II en EEUU era en realidad el FF IV japonés. Nos duele el cerebro. 4 ¿Otro trabajo destacable de Square Pictures? El fragmento de Animatrix El último vuelo del Osiris. 5 Robotrek sufre una traducción terrible en inglés. Una de sus frases más conocidas vendría a ser: "Eso es lo que dices, pero el mal es bueno. El mal es el trabajo".

THE FACILITY



Examinamos un clásico del pasado

Goldeneye es el juego que todo el mundo quiere ver en la Consola Virtual. El tema de quién tiene los derechos puede ser un obstáculo, pero soñar es gratis. The Facility es, posiblemente, el nivel favorito de todos...



OBJETIVO A

CONSIGUE ENTRAR EN LA ZONA DE LABORATORIOS

Usa la tarjeta para llegar a los controles de la puerta. Maravíllate con la sobriedad de la oficina, nada de cómodas sillas y máquinas de té. Hay una esclusa extraña entre esta habitación y la zona de laboratorios. ¿Qué podrían estar haciendo allí?



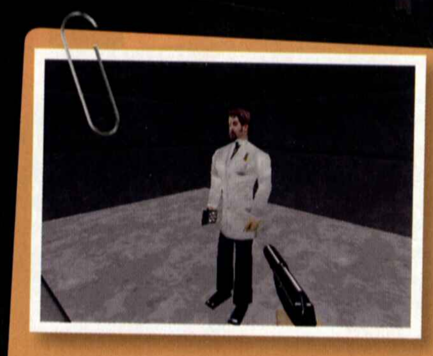
¡Guardia en el baño! ¡Sácale el sombrero!

1. CONDUCTO DE VENTILACIÓN

Acercarte sigilosamente al guardia que está en el baño, una de las escenas más famosas de todo el juego. Hay otros guardias en estos baños, de pie y con los pantalones puestos. Es... preocupante.

2. ASESINO SILENCIOSO

Métete a escondidas por el pasillo y te encontrarás al guarda más inconsciente del mundo. Un silencioso tiro a la cabeza y la tarjeta será tuya



OBJETIVO B

CONTACTA CON EL AGENTE DOBLE

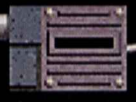
Le buscamos por todos lados, pero sólo vamos a conseguir completar el nivel en 2'05" y conseguir el truco de la invencibilidad si está en la primera habitación que vemos. Encontrar al escurridizo Doctor es siempre cuestión de suerte.







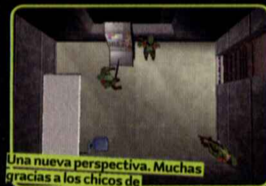




3. EQUIPO DE LABORATORIO

Dispara a las probetas y mira cómo se rompen, al igual que el cristal. Era una maravilla en el año 1997, aunque recuerda que gastar munición empeorará tus estadísticas de final de nivel.

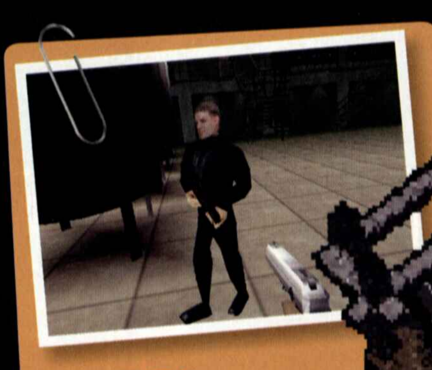




Una nueva perspectiva. Muchas gracias a los chicos de

4 MINAS REMOTAS

Pon una en el suelo, espera a que se acerquen los guardias y pulsa A y B para hacerla detonar. Un momento clásico de placer jugable.



OBJETIVO C

ENCUENTRO CON 006

Es Sean Bean, digitalizado para el placer de Su Majestad. Los rusos llegan en tromba y le disparan en la cara... o eso parece. Completa el resto de tu misión y sal por patas antes de que te aplasten los guardias que aparecen hasta el infinito. ¡Por Inglaterra, James!



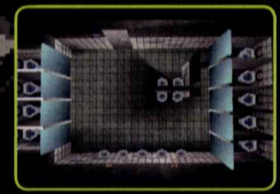




5. PUERTA MULTIJUGADOR

Aquí es donde termina el nivel multijugador, convirtiéndolo en una de las zonas para cuatro jugadores más pequeñas pero mejores del juego. Pero todavía hay mucho más...


En la caja hay un chaleco antibalas. Esencial.



OBJETIVO D
HAZ EXPLOTAR TODOS LOS TANQUES EN LA SALA DE EMBOTELLADO

Pon minas en los tanques de productos químicos, y hazlas detonar tan pronto como los rusitos eliminen a 006. Escapa antes de que los humos asfixiantes acaben contigo. Se le presta poca atención a la salud y a la seguridad en este lugar de trabajo.

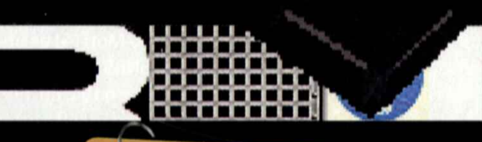
6. SALA DE CONTROL

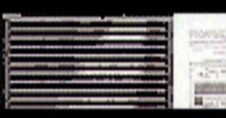
Más guardias y un afortunado cuello de botella en el que atraparlos antes de acabar con ellos con sus propios rifles de asalto soviéticos KF7. Bendita ironía.

7. SALA DE GAS

Si tienes que buscar al Dr. Doak, más te vale tener cuidado con los cilindros de gas tóxico que llenan la habitación y activan un cierre de seguridad. Si no lo haces, estarás encerrado se habrá acabado el juego, Señor Bond.











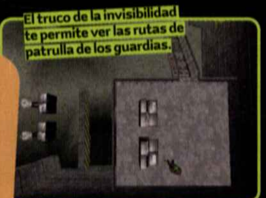






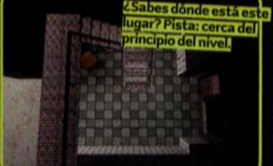
OBJETIVO E
MINIMIZA LAS BAJAS DE CIENTÍFICOS

Nuestro hombre tiene licencia para matar, así que, ¿dónde está el problema si elimina a unos pocos científicos? Resulta muy tentador "enrojecer" esas batas blancas tan limpias. Para que quede constancia, Bond puede darse el gusto de tres muertes divertidas antes de fracasar en la misión.


El truco de la invisibilidad te permite ver las rutas de patrulla de los guardias.






¿Sabes dónde está este lugar? Pista: cerca del principio del nivel.





8. INSONORIZADO

Los guardias de las zonas cercanas tienen un oído selectivo y sólo vendrán corriendo si vacías un cargador entero. Incluso si las cosas se ponen un poco feas en una habitación, a menudo puedes volver a intentarlo con sigilo en la siguiente.

9. EN CASO DE EMERGENCIA

¡Rompe el cristal! Lanzar una granada en este laboratorio potencialmente destruible es una muestra del poderío gráfico para en su época.



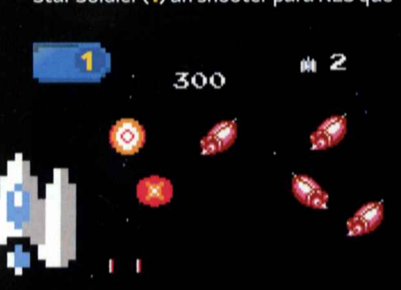
LA GRAN LISTA

NO MALGASTES TUS PUNTOS. TE AYUDAMOS A SEPARAR LAS JOYAS DE LA BASURA

GAME	WHAT'S IT ALL ABOUT?	GET?
NES		
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✓
Balloon Fight	Fusión entre 99 Red Balloons y Joust	✗
Baseball	Tedio deportivo básico	✗
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✓
Donkey Kong	Asuntos de monos tradicionales	✗
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✗
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✗
Excitebike	Crea tus propias pistas de moto	✓
Galaga	Similar a Invaders pero algo mejorado	✓
Gradius	Shooter protónico con scroll	✗
Ice Climber	Escaladores de torres de hielo	✓
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✗
Kid Icarus	Un poco de Zelda, un poco de Metroid	✓
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✓
Legend Of Zelda	La aventura original	✓
Mach Rider	Road Rash, pero sin ser Road Rash	✗
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tedioso	✗
Mario Bros	Fontaneros en 2D	✗
Mega Man	Aventura difícil y que requiere oficio	✗
Mighty Bomb Jack	Anticuado plataformas de bombas	✗
NES Tournament Golf	El golf de Wii Sports, pero en viejo	✗
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✓
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✗
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✓
Soccer	No es PES	✗
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✓
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✓
Super Mario Bros 2	No es el "verdadero" Mario	✓
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✗
Tennis	NES no puede con las físicas	✗
Urban Champion	Hilaridad con las peleas de borrachos	✓
Volleyball	Abominación deportiva muy compleja	✗
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✗
Xevious	Difícil shooter arcade	✗
Zelda II	El del scroll horizontal	✗
SNES		
ActRaiser	SimCity with sword fights	✓
Breath of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✓
DK Country	Todo sobre los gráficos	✓
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kittsy	✓
F-Zero	Veloz e intenso juego de carreras	✓
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✓
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✗
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	✗
Mystical Ninja	Plataformas de la vieja escuela	✓
R-Type III	Shooter decente	✓
Sim City	Planificación urbana insostenible	✗
Street Fighter II	Enfrentamientos legendarios	✓
Street Fighter II Turbo	Hyper Fighting	✓
Super Castlevania IV	Aventura para eliminar vampiros	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	Una joya de los plataformas	✓
Super Mario World	El trabajo de un genio	✓
Super Probotector	Tan duro como el hormigón	✗
Super R-Type	Hazte mejor con R-Type III	✗
Zelda: Link to the Past	Realmente épico	✓
N64		
F-Zero X	"Maldita sea, esto es rapidez"	✓
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✓
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✓
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✓
Super Mario 64	Plataformas revolucionario. Y punto.	✓
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✓
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✓
Mega Drive		
Altered Beast	Festival de golpes arcade	✗
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánico	✗
Bonanza Bros	Puzzle sin carisma	✓
Columns	Lucha artística y original	✗
Comix Zone	Puyo Puyo con otro nombre	✓
Dr Robotnik	Original clásico de las plataformas	✗
Dynamite Headdy	Aguanta la respiración	✓
Ecco The Dolphin	Aguanta el aliento	✓
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	✗
Gain Ground	Shooter con una sola pantalla	✗
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	✗
Golden Axe II	Quédate con Streets of Rage	✗
Gunstar Heroes	Shooter de calidad imaginativo	✓
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	✗
Ristar	Más lento que un erizo	✓
Shining Force	RPG por turnos de culto	✓
Shinobi III	La culminación de la saga	✓
Sonic The Hedgehog	Better than *Alex Kidd*	✓
Sonic 2	Mejor que Alex Kidd	✓
Sonic Spinball	Más anillos, con más velocidad	✓
Space Harrier II	Inteligente aventura de pinball	✗
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✓
Streets Of Rage 2	Gamberros golpeados con patines	✓
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✓
ToeJam & Earl	Los alienígenas son excéntricos	✗
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✗
Vectorman	Un poco como Gunstar Heroes	✓
Virtua Fighter 2	Lucha con reenderizado 3D	✓
Turbografx		
Air Zonk	Bonk se apunta al shooter con scroll	✓
Alien Crush	Pinball de fantasía	✗
Battle Lode Runner	Diversión plataformera entre amigos	✓
Bomberman '93	Explosiva acción para cinco	✓
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✓
Bloody Wolf	Extrañas animaciones al morir	✗
Bonk's Adventure	Un cavernícola hambriento	✓
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✓
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinas	✓
China Warrior	Geniales monjes dando patadas	✓
Cratermaze	Una variante de Bomberman	✗
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✗
Devil's Crush	Shooter con scroll. Y con dragones	✓
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✗
Dragon's Curse	Seguramente lo tires	✓
Dragon Spirit	Lucha contra avispas bajo tierra	✗
Drop Off	Esto es un baile galáctico	✗
Dungeon Explorer	Fight hornets underground	✗
Galaga '90	Locura de chorrear todo con aerosol	✓
JJ & Jeff	Estrategia basada en la luna	✗
Military Madness	Conducción horrible	✓
Motoroader	Skateboard prehistórico	✗
New Adventure Island	Un poco como Shinobi	✓
Ninja Spirit	Estupenda conversión de recreativa	✓
R-Type	Top arcade conversion	✓
Shockman	Mega Man, pero sin el mega	✗
Silent Debuggers	Son exterminadores en el espacio	✓
Soldier Blade	Shooter para expertos, parte dos	✗
Splatterhouse	Sangrientas patadas y puñetazos	✗
Super Star Soldier	Shooter para expertos, parte uno	✗
Victory Run	Carreras que hacen daño a vista	✗
Vigilante	Fornida venganza urbana	✗
World Sports	Atletismo para cinco jugadores	✓

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Se acercan a nosotros, o al menos a los jugadores japoneses y, por tanto, posiblemente a nosotros, Star Soldier (**1**) un shooter para NES que es ligeramente menos atractivo que la secuela para PC Engine que ya está disponible. Flappy (**2**) es una especie de aventura a lo Boulderdash en la empujar bloques hacia los enemigos. Militia (**3**), conocido como Metal Marines fuera de Japón, es un juego de guerra estratégico para SNES que resulta muy interesante si te interesa manejar recursos y mechas gigantes. Hajimari no Mori (**4**) es una aventura de texto de SNES que fue lanzada como título descargable en 1999. No saldrá por aquí pero resulta interesante por sus similitudes con Animal Crossing; coges el tren para dirigirte a una comunidad en el bosque y divertirte con tus vecinos. Ichidant-R (**5**) es un puzzle para Mega Drive, mientras que Power Sports (**6**), Power League 4 (**7**) y Appare Gate Ball (**8**) refuerzan la gama deportiva de PC Engine. Por último, MAPAI Hakkenden Shada (**9**) es un RPG de Data East para PC Engine que tiene un pequeño culto de seguidores entre los entendidos habituados de la importación japonesa.







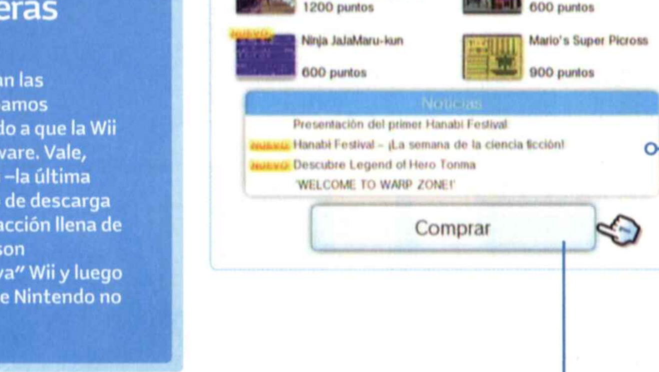
Wii EN LA RED

La consola se mantiene al día con actualizaciones online

ACTUALÍZATE

Encuentra nuevas maneras de darle vidilla a tu Wii

Tras meses esperando a que llegaran las actualizaciones, en NGamer estábamos mordiéndonos las uñas aguardando a que la Wii recibiera las últimas mejoras de su firmware. Vale, quizá lo de las uñas sea una exageración –la última cosa que querrías asociar con un tiempo de descarga de diez minutos es la imagen de una redacción llena de uñas– pero lo cierto es que los cambios son numerosos. Échale un vistazo a tu "nueva" Wii y luego intenta justificar eso de que los chicos de Nintendo no están haciendo nada por ti...



COMPRADOR FELIZ

La pantalla de introducción del Canal Tienda ahora recomienda unos cuantos títulos (léase: los juegos nuevos que intentan impulsar en cada momento). El Hanabi Festival es una celebración japonesa de fuegos artificiales. No recomendamos meter una bengala en la Wii para conseguir una experiencia más realista.



POR CONSOLAS

En vez de hacer scroll a través de 17.087 nombres ordenados alfabéticamente, puedes hacer una búsqueda por medio de cuatro categorías. ¿Mejor?

POR DISTRIBUIDOR

Útil para estudiosos de nuestras lecciones históricas, o para los fieles seguidores de una compañía en concreto.

POR GÉNERO

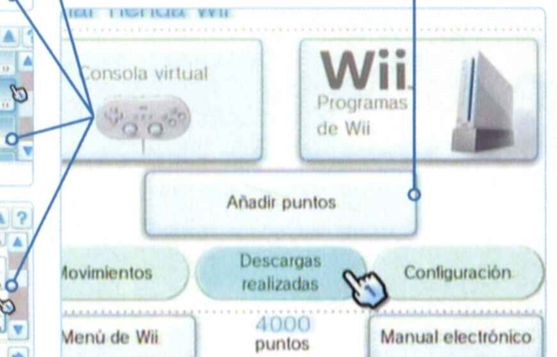
Si lo que te apetece es un juego de conducción retro o un RPG clásico, los ordenas por género y te quedas con el que más te guste.

TÍTULOS POPULARES

No hay estadísticas que respalden esto, pero al parecer estos son los títulos más descargados por todos en la Consola Virtual.

NUEVOS RÓTULOS

La tecla de títulos que has descargado pasa al menú principal; seguramente para que pueda actuar como sistema para agrupar los títulos de la Consola Virtual y Wii Software. Esto, junto a la nueva función de navegación por categorías, ha servido para que la experiencia sea más suavecita que el culete de Baby Mario.



HORA DE CAMBIAR

¿Cambios? Bueno, está el reloj digital, que te recuerda que te vayas a la cama tras una partida nocturna con Zelda. Luego está Canal Tiempo, que ahora informa de las condiciones climatológicas predominantes en todo momento. Estamos menos entusiasmados con los informes del Canal Noticias: sólo caben dos palabras y son difíciles de leer. Aunque son estupendos para divertidos informes falsos.

LAS MEJORES WEBS PARA ENTRAR DESDE TU WII



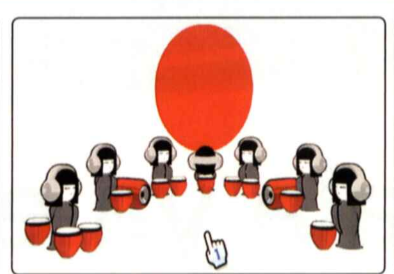
Chico de tebeo

Arriba con los toques irónicos de este Shangr-La de las tiras cómicas en internet. wii-comics.50webs.com. La mejor tira cómica para Wii.



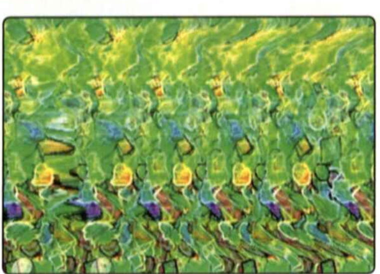
Pong War

Cuando dos tribus van a la guerra, lo importante es ganar. Pero ¿y cuando dos tribus luchan desde el mismo bando contra el Pong? tinyuri.com/2tt4h9



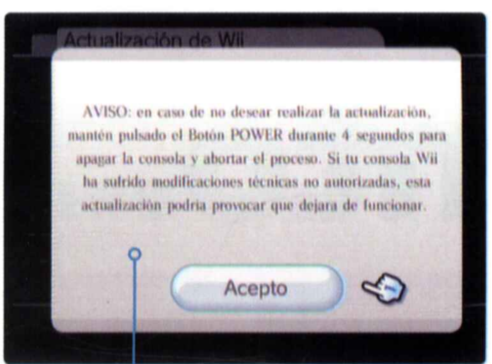
Paraíso del ritmo

Con un diseño y un sonido exquisito, la obra de tokyoplastic.com/drummachine.html es con mucho lo más elegante que nuestra Wii ha visto jamás.



Ojo maligno

Haz tus propias imágenes de tipo ojo mágico en flash-gear.com/stereo. Este diminuto ejemplo está en realidad relacionado con NGamer...

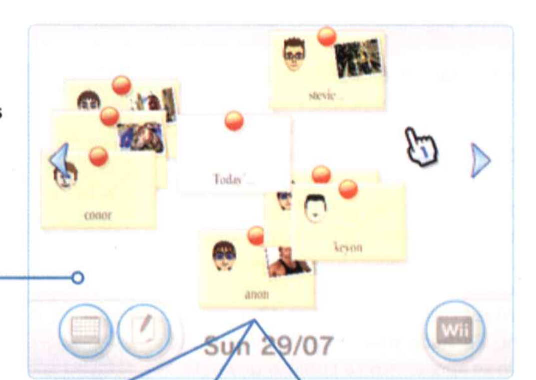


LOGROS DEL DÍA

Nintendo cuida los detalles. ¿Una compañía que se dedica a hacer modificaciones para "personalizar" tu hardware? Puedes acabar con un pisapapeles en forma de Wii. Además, el último firmware ha vuelto inutilizable el GC Freeloader.

COMODIDADES MODERNAS

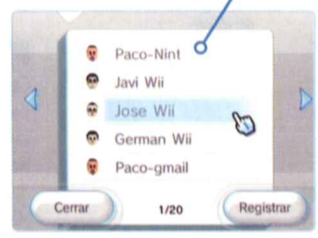
¿Notas alguna diferencia? El memorándum de las del día ahora es blanco. Lo cual es práctico cuando tienes cientos de fotos llenas de colorines distribuidas por la página. Además, el informe ahora contiene tu historial de envíos de mensajes.





NO MÁS MENTIRAS

Al echar una mirada al mes no hay nada más frustrante que un intrigante icono de sobre que resulta ser un simple recordatorio de que acabas de echar una partidita de cinco minutos en Wii Play. Por suerte, el calendario ya no registra ese memorándum de logros como si fuera un mensaje.



AGENDA DE DIRECCIONES

Pulsa A en una agenda de direcciones en blanco y activará automáticamente un sencillo proceso de registro. ¡Viva! También puedes saltarte todos los nombres de la agenda y ponerlos en el orden que quiera pulsando A y B.





EL MEJOR ACIERTO

Probablemente la mejora más importante de la consola. El nuevo firmware permite usar teclados USB con la Wii, pero sólo para teclear mensajes y buscar juegos en CV. El Canal Internet todavía necesita una ayudita para teclear páginas web, pero esperamos que se solucione muy pronto.

UNA VUELTA POR EL MUNDO

EEUU

Hace ya unos meses que tienen Pokémon, ¿pero qué más? ¡Viva Mario Strikers! ¿Queda todavía alguien que juegue a eso? Bueno, aparte de Japón dentro de poco. Ahora que se ha lanzado Madden NFL 08, todo el mundo se pasará a él. Que tengan todos sus botas de fútbol americano bien atadas y preparadas para intensas (y sin ralentizaciones) partidas online.

JAPÓN

Es gracioso pensar que Mario Strikers acaba de salir en Japón. Por supuesto, el país nipón está muy mimado con multitud de juegos online (en realidad no es así, pero es que es lo que parece al ver nuestra triste oferta). Han estado jugando a Pachinko durante semanas, e incluso cuando sabemos más de los relajantes musculares que del Pachinko y disfrutando del apacible Forever Blue.

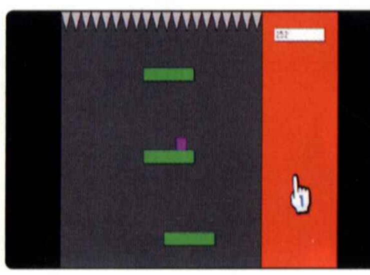
EUROPA

Sentimos la necesidad de mirar a los ojos a Super Smash Bros. y preguntarnos "¿cuándo?". Madden no triunfa en el viejo continente y las opciones WiFi de Metroid 3 son casi anecdóticas. ¿Qué es lo que nos queda para este 2007? ¿Pokémon Battle Revolution? ¡Venga ya! Menos mal que acaban de confirmar Endless Ocean (Forever Blue) para estas navidades. Durante un segundo lo hemos pasado realmente mal.



Submachine

Toca otra aventura a lo David Lynch de las de tipo apuntar y hacer clic. Está se ambienta en las entrañas de algo metálico y rechinante. tinyuri.com/2lbvh8



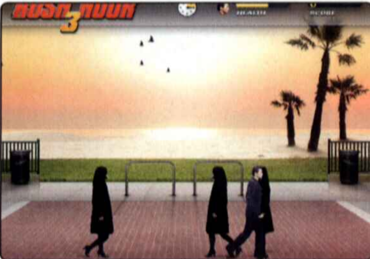
Wii Shift

Él es un juego complicado y nadie le entiende salvo su mujer. Deja caer una pelota sin que golpee la base. Es Wii Shaft! tinyuri.com/3yo92j



Robacursores

Un gnomo terrorífico intenta birlarte tu cursor, maniobrando desde enormes distancias en el proceso. Hace falta la agilidad de un gato. tinyuri.com/2bjgvb



Hora Punta 3

No nos gustan estas chorradas, pero los controles específicos para Wii de este juego de lucha son geniales. ¡Mata a Chris Tucker! www.rushhourmovie.com/game/

Mientras tanto...

Nos asomamos por encima de la valla del jardín de las otras plataformas para saber qué se traen entre manos.






Sólo hay un tema con el que com enzar el repaso de la actualidad en el sector de los videojuegos, y no es precisamente la noticia de que Halo 3 podría resultar un poquitín decepcionante. ¡Ah, vale, espera un momento! Que ha resultado ser excelente y uno de los lanzamientos más exitosos de la historia de los videojuegos. Y es que basar la valoración global de un juego en el apartado gráfico (porque en este aspecto Halo 3 no conseguirá impactacte) es un error más que de un periodista de un forero cualquiera.

La verdad fue que, tras la decepción inicial, los especialistas poco a poco empezaron a examinarlo más de cerca y podían ver las cosas con más claridad; y, para ser sinceros, el juego ofrece un control que encaja a la perfección con el mando de 360 y, en modo multijugador, es seguramente uno de los mejores shooters con los que nos hemos topado nunca.

Después de navidad

Así que al fin asoma la cabeza uno de los juegos más potentes para la campaña navideña. Vamos ahora con otro de sus pares en el olimpo, que... bueno, sabemos que no va a estar listo para navidad: GTA IV. Todo el mundo proclamaba confiadamente hace poco que Rockstar no retrasaría el mayor lanzamiento de su historia, sobre todo porque primero, la fecha de lanzamiento se había esculpido en piedra hace más de un año, y segundo, dos semanas es lo más que esta gente había retrasado nunca un título. Pero el caso es que lo han hecho. ¿Por qué?

Bueno, Rockstar y su compañía propietario Take Two se apresuraron a publicar una nota de prensa tan estereotipada que apenas la creerías si no la vieras con tus propios ojos ("nuevo estándar para los juegos", "vale la pena la espera") que dejó que los rumores inundaran Internet con un claro objetivo: la culpa es de la PS3. Aparentemente es tan difícil desarrollar para la supercaja de Sony que la versión de GTA IV para PS3 se encontraba a cientos de kilómetros de retraso respecto a la de 360. Uno de esos 'analistas' en Estados Unidos comentó a un sitio web yanqui que estaba seguro de que era porque Rockstar "no había conseguido darse cuenta de lo lejos de completarse" que estaba el juego para PS3. Otros rumores recurrían a movimientos para hacerse con él en exclusiva o que Microsoft había presionado para que no compitiera con Halo 3. Para todos ellos, credibilidad cero.



¿Ves los colores y los patrones que muestra Solid Snake? ¿Lo estás viendo? Esa es una de las superinnovaciones de MGS4.

Para Semana Santa

Con el lanzamiento para "principios de 2008" está Metal Gear Solid 4. Esa fecha, largamente esperada en la industria, trae la noticia adicional que confirma el Dual Shock 3, es decir, un Sixaxis con vibración, con el que Hideo Kojima está encantado, y se reafirma una vez más en que MGS4 será un título sólo para PS3, pese a que los costes sitúan el desarrollo del juego en el equivalente a una película de presupuesto medio, Después de todo, necesitarán que un millón de propietarios de una PS3 compre el juego para

2008: EL NUEVO 2007

Si las navidades pintan bien (Halo 3, Crysis, Mass Effect, Assassin's Creed), la primera mitad del año que viene, GTA y MGS mediante, tiene todavía mejor pinta.



1 GTA IV
Indudablemente el juego de la historia, esta ambiciosa apuesta de Rockstar promete ser el último juego de la serie y el videojuego de mayores ventas de todos los tiempos. ¡Seguro!



2 METAL GEAR SOLID 4
Abril suena como mes para que este esperadísimo juego llegue a las tiendas, con ese corte de producción cinematográfica que pocos como Kojima consiguen transmitir.



El primer nivel de Halo 3 estará ambientado en un espesa jungla. Una jungla en guerra. Una jungla en guerra con montones de armas y de muerte por todas partes.

cubrir los costes de desarrollo estimados en unos 60 millones de euros. Puedes apostar algo a que al menos la mitad de ese pastón se gastará en marketing.

Felices fiestas

Otro juego que es propenso de acercarse sigilosamente tanto a 360 como a PS3 es Crysis, y la razón es sencilla. El tiempo y los costes de desarrollo de estas obras de arte interactivas han crecido exponencialmente en apenas unos años, y lanzar el juego sólo en PC puede que no consiguiera generar los beneficios suficientes. El pasado E3 reafirmaba su posición de poder recrear la realidad como nadie antes lo ha conseguido, mientras que los desarrolladores de Crytek nos van dejando caer cada vez con más frecuencia lo potentes que son Xbox 360 y PlayStation 3. El mismo tipo de insinuaciones que están soltando los chicos de Id a propósito de juegos igualmente centrados en PC como Doom y Quake. Su último juego, Rage (un híbrido entre juego de carreras y de tiros, con un estilo a lo Mad Max visualmente alucinante), se está desarrollando con un lanzamiento en mente prácticamente simultáneo para PC, 360 y PS3. Ah, y van a lanzar también una versión retocada de su resultón shooter multijugador, Quake Arena, con cuya versión ahora podrás jugar gratis en tu navegador web. Como podéis leer, en 2008 apenas podremos recuperarnos del habitual aluvión de juegos que saldrán a la venta antes de navidades y si todo esto llega, tal y como aquí se afirma, durante la primera mitad del año, tendremos que ir pensando ya en buscarnos un trabajo extra.

Crysis: tan fotorrealista que tendrás que recordarte a tí mismo que es un videojuego.

"LOS RUMORES INUNDARON INTERNET: LA CULPA DEL RETRASO DE GTA IV ERA DE PS3"

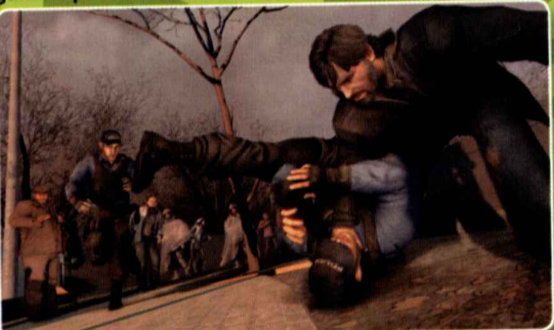
3 *HALO WARS*

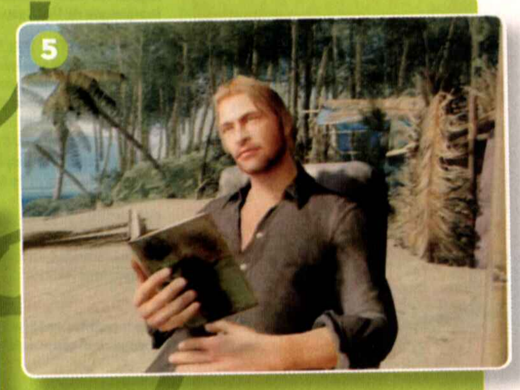
Confirmado ya para el próximo año, el juego de estrategia en tiempo real de Halo desarrollado por Ensemble (los mismos de Age of Empire) rezumó calidad cuando lo pudimos ver en el E3.



4 *SPLINTER CELL CONVICTION*

Mezcla lo mejor de *Hitman* y El caso Bourne y tendrás al nuevo Sam Fisher ideado por Ubisoft en exclusiva para 360. Se ha retrasado al año que viene, pero parece que estará a la venta hacia marzo, justo a tiempo para llegar ganarle por la mano a GTA.





5 *LOST*

Todavía no está claro si será una réplica de calidad de lo visto hasta ahora, manteniendo la novedad y la brillantez, o bien una aburrida y sosa repetición de los aciertos ya conocidos.

LISTADO NGAMER CATÁLOGO de Wii

EL RESUMEN DEFINITIVO DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS PARA LA Wii

LLEGA LA NAVIDAD

Apenas parece que acabamos de guardar los bañadores y las toallas y ya huele a invierno, a castañas y a Navidades. NGamer inaugura su listado con algunas notas no muy buenas, pero que dan fe de su independencia. ¿Le damos sólo un 40 por ciento a *Donkey Kong Barrel Blast?* Sí, también nosotros también hemos sufrido una desilusión. ¿Y puntuamos sólo con un 50 por ciento a *Alien Syndrome*? Bueno, por lo tiene más nota que *Barrel Blast*. Lo mejor es confiar en que lo más crudo del crudo invierno nos sorprenda a todos acurrucados con nuestra Wii frente a una lumbre calentita y preparados para pasar la Navidad en la buena compañía de *Super Mario Galaxy*.

¿NO ESTÁS DE ACUERDO?

Muchas veces no estamos de acuerdo con la nota que otros han asignado a un juego, ¿es tu caso?, ¿piensas que *Harry Potter* no tiene nada de mágico? Quieres hacer algo al respecto, ¿verdad? Envíanos un correo electrónico o una carta indicando cuáles son tus cinco juegos preferidos.



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

Aceptamos todos los emails, menos los que hablen de literatura inglesa o tengan un link a un anuncio de Viagra.



CORREO
Buzón NGAMER
Covarrubias 1, 1ª
Madrid 28010

Por favor, que sea a máquina o con letra bien clarita.

ALIEN SYNDROME *SEGA | TOTALLY GAMES | 50%*
Se juega como si fuera 1986, con controles medio decentes y un buen sistema de nivelado. Está bien para alquilarlo, si es que puedes con unos graficos tan angulares.





AVATAR: THE LAST AIRBENDER *THQ | THQ | 55%*
RPG-lite basado en un programa de televisión en el cual, aunque se aporreen los botones, el mando no responde.

BARNYARD *THQ | THQ | 68%*
Esta aventura rural, saca-leche y sacude-cerdos, repleta de rústicos encantos, ha sido ordeñada de una película. Como si fuese un *GTA* bovino.

BIG BRAIN ACADEMY *NINTENDO | NINTENDO | 59%*
Multijugador de acción rápida, hace competir a los jugadores en batallas de minijuegos extravagantes pero repetitivas hasta que les muere el cerebro.

BIONICLE HEROES *PROEIN (EIDOS) | TRAVELLER'S TALES | 64%*
Divertido, para destrozar cosas y pegar tiros. Hecho por el equipo de *Lego Star Wars*. Los controles de la Wii parecen un tanto sensibles.

BLAZING ANGELS *UBISOFT | UBISOFT | 68%*
Bueno, no es el *Heatseeker*, pero es un buen juego de combate aéreo de la II Guerra Mundial con un nivel de diseño bastante bajo y gritos de los alemanes bastante repetitivos.

LEACH *SEGA | POLYGON MAG | 72%*
Con controles sensibles; luchas a espada, pero es divertido, como una chica pechugona con alas de ángel.

BOMBERMAN LAND *HUDSON | HUDSON | 60%*
Es básicamente un juego para un sólo jugador que viene con una colleción de minijuegos. Lo mejor es hacerse con un original que no sea de consola virtual.

BOOGIE *EA | EA VANCOUVER | 60%*
El modo Historia es demasiado corto, la mayoría de las canciones son excesivamente difíciles, y el baile no es que sea la monda. Pero tiene sus momentos de gloria.

BUST-A-MOVE BASH *TAITO | 505 GAMES | 50%*
Sin ningún mérito en cuestión de gráficos y 250 niveles que ya has jugado un millón de veces. Los controles son poco fiables y los minijuegos de tiros espantosos.

CALL OF DUTY 3 *ACTIVISION | TREYARCH | 80%*
Esos malditos Nazis han vuelto. Mejor terminar con ellos con unos controles decentes y minijuegos sospechosos. ¿Es que no saben que hay una guerra de por medio?

CARS *THQ | RAINBOW STUDIOS | 60%*
Menos "salir a la autopista" y más "nacido para ser suave" tal y como hace Disney con sus carreras de dibujos.

CHICKEN LITTLE: ACE IN ACTION *BUENA VISTA | AVALANCHE | 69%*
Sorprendentemente es un buen juego sacado de una película de Disney. Grandes dosis de acción, aunque si tienes más de diez años será mejor evitarlo.

CHICKEN SHOOT *ZOO DIGITAL | FRONT LINE STUDIOS | 7%*
Una increíblemente corta, unidimensional y limitada vergüenza. Si te topases con ello en internet sin quererlo te daría asco.

COOKING MAMA *TAITO | OFFICECREATE | 65%*
Mezcla de gráficos al estilo de los dibujos animados con comida que parece de verdad para esta competición de chefs. Por desgracia, las tareas se vuelven repetitivas demasiado pronto.

CRAYON SHIN-CHAN *BANPRESTO | BANPRESTO | 35%*
Juega en una piscina de bolas y échale agua a los ojos a los demás niños antes de bajarte los pantalones. Otra colección de minijuegos.

DETECTIVE CONAN *MARVELOUS INT | MARVELOUS INT | 40%*
Otra aventura detectivesca débil y de bajo presupuesto basada en un *anime* sobre un adolescente en el cuerpo de un niño de seis años. Raro. Y además, una basura.

DK BARREL BLAST *NINTENDO | PAON CORPORATION | 40%*
El mando y el nunchaco son menos precisos que un porrazo de batería, y, por desgracia, es frustrante y superficial. Decepcionante.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2 *ATARI | SPIKE | 81%*
Hay que abrirse camino entre un completo catalogo de escenarios de *DBZ* con un impresionante sistema de lucha basado en los movimientos del wiimando.



DRAGON QUEST SWORDS *SQUARE ENIX | GENIUS SONORITY | 58%*
Se trata más bien de un esfuerzo algo extraño en el que los movimientos de espada son poco firmes y tediosos, con el D-pad. El sistema de lucha es divertido, pero le falta fundamento.

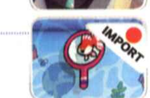


DRIVER PARALLEL LINES *UBISOFT | REFLECTIONS | 70%*
Es probablemente lo más parecido al *GTA* que veremos en la Wii, pero, lo creamos o no, hay demasiada conducción entre una misión y otra.



ELEDEES *KONAMI | KONAMI | 82%*
Leyes pretenciosas de la física, grandes cantidades de cacharros ridículos para lanzar y un diseñador de alto nivel que utiliza las posibilidades de WiiConnect24. ¡Viva!

ENNICHI NO TATSUJIN *NAMCO BANDAI | NAMCO BANDAI | 23%*
Es el carnaval más desorbitado que hemos visto, con sólo nueve minijuegos, y la mitad de ellos no funcionan.



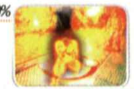
ESCAPE FROM BUG ISLAND *SPIKE | SPIKE | 48%*
Conviértete en exterminador y lucha contra insectos gigantes en este clon hortera de *Resident Evil*. Los controles son lentos y los híbridos de hombre-rana-perro son horrorosos.



EXCITE TRUCK *NINTENDO | MONSTER GAMES | 77%*
Bastante entretenido, título corto. El terreno y los saltos hacen que sea poco menos que divertido.



FANTASTIC 4: RISE OF THE SILVER SURFER *2K GAMES | 7STUDIOS | 30%*
Un equipo espantosamente caótico, muy potente, basado en unos controles mucho más complicados que un puzzle de monos en una sala con espejos en todas las paredes.



FAR CRY VENGEANCE *UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 23%*
Se deshace de la franquicia de PC y Xbox y quita los gráficos, jugabilidad y hasta las ganas de vivir. ¡No más ports baratos y vagos!



FIRE EMBLEM: GODDESS OF DAWN *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 75%*
El viejo *Fire Emblem, basado en un combate por turnos*, y dividido en cuadrículas que se puede manejar mejor con un mando de GameCube que con uno de Wii.



FISHING MASTER *HUDSON | HUDSON | 72%*
Parece un simulador de pesca algo soporífero que funciona bastante bien, a pequeña escala. Nada que sea muy complicado, más bien hogareño y tranquilizador.

FURU FURU PARK *TAITO | TAITO | 50%*
Locura de minijuegos japoneses con controles poco potentes y menos acción. Una rareza agradable, pero de mala jugabilidad.





G1 JOCKEY *KOEI | KOEI | 78%*
Una buena mezcla de gestión de establos y aporreamiento de caballos, tiene repetición de las carreras y un impresionante despliegue de estadísticas.



GO! GO! MINON *SUCCESS | RED ENTERTAINMENT | 42%*
Juego absurdo y decepcionante que te obliga a hacer unos movimientos no muy interesantes a izquierda y derecha sobre unos gráficos horteras.



GOTTLIEB PINBALL CLASSICS *SYSTEM 3 | FARSIGHT | 80%*
Paseo violento por los anales del pinball. Nunca superará la realidad, pero es la mejor copia que se puede tener.

GT PRO SERIES *UBISOFT | MTO | 20%*
Un juego más de ruedas de plástico. Ni siquiera se merece el título de "juego", porque eso implica que tendría jugabilidad.





HAJIME NO IPPO REVOLUTION *AQ INTERACTIVE | CAVIA | 70%*
Fastidia que este simulador de boxeo no llegue a más por sus controles tan poco fiables. Si le pones un mando tradicional, los puñetazos serán más contundentes.



HAPPY FEET *VIRGIN PLAY (MIDWAY) | WARNER BROS IE | 53%*
Juego de baile y de carreras por el hielo. Estos animalitos con aletas harán su propia Marcha de los Pingüinos directos a la papelera.

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX *EA | EA | 60%*
Uno de los juegos más bonitos y detallistas de Wii, desinflado por una jugabilidad que aburre al tener que estar de un lado para otro.

HARVEST MOON *NATSUME | NATSUME | MARVELOUS | 72%*
Precioso para aquellos que les guste la vida HM, pero con más tiempos de carga que el ferry que cruza el Canal de la Mancha puede que no convenza del todo a los escépticos.

HEATSEEKER *CODEMASTERS | IR GURUS | 80%*
Rápido, con muy buenos modelos de aviones: estimulante. No, de verdad. Se maneja de maravilla, aunque sea un poco difícil al principio.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN *VIVENDI | EUROCOM | 70%*
Quizá el mejor juego de ardillas-ratas que se haya hecho, no demasiado malo para lo que es habitual en los juegos licenciados de películas para niños.

KORORINPA *NINTENDO (HUDSON) | HUDSON | 81%*
Cómo nos gustan los pandas gruñones. Es una pena que su ductilidad dure tan poco, cuando es mejor que la de *Monkey Ball.*

LEGEND OF THE DRAGON *GAME FACTORY | NEKO | 33%*
Juego de lucha basado en un dibujo animado, con gáficos atroces, silbantes sonidos de pelea y unos controles que no van.

LET'S GO BY TRAIN *TAITO | TAITO | 30%*
Simulador de conducción de trenes que viene con un mando periférico hortera con palancas. La acción de pantalla es como mirar por la ventanilla de un tren.

MADDEN NFL 07 *EA SPORTS | EA TIBURON | 80%*
Esto es una sorpesa. EA muestra cómo se adapta un juego multiconsola a Wii con estilo, con unos controles preparados para los gestos de pelea.

MANHUNT 2 | 92% *ROCKSTAR | ROCKSTAR*
¡Vetado! Matones profesionales en una de terror muy bien construída. Extremadamente inquietante y ambientada.

MARIO PARTY 8 *NINTENDO | HUDSON | 59%*
Los paneles no están mal, pero no es nada del otro mundo. Un millón de menús y de escenas que no se pueden suprimir lo hacen aburrido.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL *NINTENDO | NEXT LEVEL GAMES | 78%*
¡Carga! ¡Contigo online! Es el fútbol de Mario, y ya nos nos sorprende que sea poco realista y esté lleno de powerups y movimientos chillones y horteras.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE *ACTIVISION | VICARIOUS VISION | 65%*
Jugando a ser héroes de la Marvel en un ingenuo enfrentamiento al mítico *Gauntlet* de Atari con sabor a superhéroe y machaca botones.

MEDAL OF HONOR: VANGUARD *EA | EA | 60%*
El montaje de los paracaidistas da pie a una jugabilidad no muy creíble que cuenta con campos de fallos en el sistema, pueblos y nazis.

DESCUBRIENDO A LOS ROBINSON *BUENA VISTA | AVALANCHE | 74%*
Un buena recomendación de Greener. Polifacético, aunque los controles a veces sean algo torpes. La música es pegadiza.

MERCURY MELTDOWN REVOLUTION *ATARI | IGNITION | 80%*
La mayor diversión que podrás tener con una bola de mercurio que puede estirarse, calientarse, romperse en pequeñas bolitas e, incluso, insultarse.

METAL SLUG ANTHOLOGY *SNK PLAYMORE | TERMINAL REALITY | 78%*
Ni siquiera un elefante escupiendo truenos por la trompa puede quitar el amargo sabor de esta perezosa conversión. Los amantes de los arcade se deleitarán con él.

MONSTER 4X4: WORLD CIRCUIT *UBISOFT | UBISOFT | 51%*
Una lenta y penosa batalla a través de horriblemente genéricos camiones llenos de barro donde se utiliza el hortera, pero favorito de todos, volante de plástico para la Wii.

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON *MIDWAY | JGI | 79%*
Este clásico de lucha ofrece todos los luchadores de *Mortal Kombat* juntos en una tremenda lucha a muerte. Se puede jugar con el mando de Wii o con el clásico.

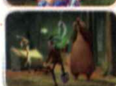
NARUTO: CLASH OF NINJA EX *TOMY | EIGHTING | 71%*
Una implementación a medias de la Wii pero no del todo mala en la lucha. Una pirotecnia exagerada, pero con unos gráficos logrados.

NEED FOR SPEED CARBONO *EA GAMES | EA CANADA | 59%*
Bandazos de carreras nocturnas ilegales en una serie de motores chuleados que se manejan con la soltura de una corriente de leche.

ONE PIECE UNLIMITED ADVENTURE *NAMCO | GANBARION | 69%*
No muy bueno para aquellos a los que no les gusta *One Piece.* Parece que se han forzado los elementos de otros juegos para que casen.



OPEN SEASON *UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 60%*
No permita Dios que se les permita a los niños tener una experiencia de juego larga y consistente, sus cabezas podrían explotar o algo por el estilo. Pasable.



PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END *DISNEY INTERACTIVE | EUROCOM | 58%*
Las mismas peleas, pero con al menos cien trajes diferentes. Hay mucho para admirar, pero menos para disfrutar jugando.



POKÉMON BATTLE REVOLUTION *NINTENDO | GENIUS SONORITY | 70%*
Un paso atrás gráficamente hablando, dos si lo hacemos del contenido. Bonito realización de las batallas del Diamante/Perla, pero pobre en el juego de un solo jugador.



PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS *UBISOFT | PIPEWORKS | 67%*
Adaptación de GameCube para Wii nada convincente, aunque con unos buenos puzzles, una música espectacularmente apropiada y una dosis de la vieja acción.



RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION *MIDWAY | PIPEWORKS | 32%*
La misma basura de *Rampage*, un destrozabotones tremendamente aburrido que no ha sido bueno desde 1985. Pero ¿quién sigue comprando estos juegos?



RAPALA TOURNAMENT FISHING *ACTIVISION | MAGIC WAND | 50%*
Es un juego de pesca para Wii, con lo único que hay que acertar para que sea bueno: los controles de pesca. Lo único que tiene de malo: los controles de pesca.



RATATOUILLE *THQ | HEAVY IRON | 63%*
Desde luego, una de los mejores licencias de una peli, con un montón de mini juegos. Los controles son algo sensibles, pero merece la pena.



RAYMAN RAVING RABBIDS *UBISOFT | UBISOFT MONTPELLIER | 70%*
Cualquier juego que contenga conejos y un martillo de clavos está bien para nosotros. Los mini juegos son repetitivos, lo que no le hace buen favor, la verdad.



RED STEEL | 90% *UBISOFT | UBISOFT PARIS*
OTT FTP de acción difícil de manejar al principio, pero en el que merece la pena insistir. Hace un uso excelente de los controles.



RESIDENT EVIL 4 | 96% *CAPCOM | CAPCOM*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ninty Ada Wong, además de movimientos ultra rápidos para el Wiimando y el Nunchaco. No hay que perdérselo.



ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI *KOEI | KOEI | 70%*
Juego de estrategia extremadamente complicado basado en un a novela del s. XIV sobre guerreros chinos. Nos mantenemos a la espera de la versión para Europa.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS *SIERRA | RADICAL | 82%*
Parece que el Wiimando se hizo especialmente para agitarlo rápidamente sobre los tejados. Disparos y conducción al más puro estilo *GTA.*



SD GUNDAM SCAD HAMMERS *NAMCO BANDAI | NAMCO BANDAI | 65%*
Gundam con una sonrisa. La vieja y gruñona mecha lucha con la repetitiva máquina y el laberinto de controles.



SHREK TERCERO *ACTIVISION | AMAZE | 62%*
Lo suficientemente entretenido para "los hijos de los demás", con algún que otro ataque de los buenos. La jugabilidad es demasiado familiar, sin embargo.



SIMS 2 PETS *EA | MAXIS | 66%*
Adaptación del juego de GC idéntica a ella y sin sentido. *Los Sims* con unos cuanto bichos peludos alborotando alrededor, nada que logre captar la atención, me temo.



SONIC AND THE SECRET RINGS *SEGA | SEGA | 82%*
A toda pastilla es una buena mezcla la de golpear al enemigo y esquivar obstaculos, pero hacerlo a una velocidad normal te pone de los nervios . Los mini juegos los levantan un poco.



SPIDERMAN 3 *ACTIVISION | TREYARCH | 50%*
Juego atroz que no debería jugarse a menos que formara parte de un ritual de castigo. Controles espantosos y gráficos feos y bruscos.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT *UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 71%*
No estaría mal si no fuera por unos controles poco estables que dejan a Sam Fischer luchando por mantenerse a flote como un Chuckle Brother.



BOB ESPONJA *THQ | BLITZ GAMES | 60%*
Como juego de plataformas esta esponja es un asco, pero los mini juegos de vuelo y caída libre son razonablemente absorbentes. Jaja.



SSX BLUR | 88% *EA | EA MONTREAL*
El primer juego con sustancia desde que salió *Zelda*. Calibración de los controles perfecta y un montón de cosas que ver y hacer. Maravilloso.



SUPER FRUIT FALL *CODEMASTERS | SYSTEM 3 | 18%*
Sobre el tema de la fruta: ¿qué es peor que encontrar un gusano en tu manzana? Tener que jugar otra más de estas mierdas.





CATÁLOGO de Wii (continúa)

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ | 84% *SEGA | SEGA*
Ah... la simiosa simplicidad de los desconcertantes puzzles. Con 100 juegos y 50 mini juegos seguro que te ayuda a expulsar tus caquitas con alegría.



SUPER PAPER MARIO | 88% *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS*
Sabemos que es tan fino como un barquillo, pero las volteretas dimensionales funcionan muy bien y es un ejemplo de la potente magia de Mario cuando funciona.



SUPER SWING GOLF PANGYA *TECMO | NTREEV | 75%*
Grandes melones anime y golf intenso. Divertido, pero los melones y el golf en serio puede que no casen para algunos. O que sean reafirmantes para la vida.



SURF'S UP *UBISOFT | UBISOFT | 69%*
Sorprendentemente decente, divertido, buen surfeo, con gráficos agradables, aunque con un toque de dibujo animado, en general, y técnicamente no muy complicado. No es tan malo.



TAMAGOTCHI: PARTY ON! *ATARI | H.A.N.D | 45%*
Juegos mini juegos insípidos, secuestra bebés y agita un montón el Wiimando en un juego de mesa de Tamagotchi. Precaución: puede contener alguno que otro que te guste.



TIGER WOODS 07 *EA SPORTS | EA SPORTS | 60%*
Pobre Tiger, con su mecánica de swing quebrado e hipersensible fade and draw, es tan apetecible como comerse un terrón de tierra.



THE ANT BULLY *MIDWAY | A2M | 50%*
Era un plataformas muy malo de coleccionar en GC y sigue siéndolo para Wii. Echa agua hirviendo en cada copia que veas
.



THE BIGS *2K SPORTS | BLUE CASTLE GAMES | 60%*
Tan solo mover el bate implica una serie de complicados posicionamientos del palo, además de tener que apretar los botones. No hay movimiento. ¡Bah!



THE DOG ISLAND *UBISOFT | YUKE'S | 64%*
Es más dulce que una manzana de caramelo bañada en una bolsa entera de azúcar, pero de lo que se trata, al fin y al cabo, es de recolectar fruta y coger peces.



EL PADRINO *EA | EA | 70%*
Un alegre y brutal juego en que parece que se mete a un Marlon Brando ya mayor a empujones en un *GTA*. Complejo, pero divertido.



THE GRIM ADVENTURES OF BILLY AND MANDY *MIDWAY GAMES | HIGH VOLTAGE | 44%*
Demasiado tarambana para incluso el más loco de los dibujos animados, este *beat'em up* multijugador basado en uno de ellos necesita un parón.



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS | 97% *NINTENDO | NINTENDO*
Empieza de manera lenta, pero se revela como el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón, como cerebro en igual medida.



TMNT *UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 59%*
Tortugas de forma humana y con medio caparazón que te sacan del atolladero. Bastante feo y en bloque, con rápidas plataformas que convertirán tus muñecas en renacuajos.



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM *ACTIVISION | TOYS FOR BOB | 74%*
Juego de carreras parecido a *SSX* que se mantiene alejado de los patinadores, pero sólo porque sabe que le darían patadas.



TRANSFORMERS *ACTIVISION | TRAVELLER'S TALES | 56%*
La música está genial y parece bonito, pero moverse por el mapa resulta demasiado difícil, y tanto los controles como la cámara son bastante desagradables.



TRAUMA CENTER: SECOND OPINION | 84% *NINTENDO (ATLUS) | ATLUS*
La cirugía, los dilemas morales y cientos de jugosos desafíos hacen que este juego funcione. Extremadamente difícil, pero muy adictivo



WARIOWARE: SMOOTH MOVES | 83% *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS*
Mini juegos súpergraciosos que te harán quedar como el culo. Lástima que el modo multijugador no sea simultáneo.



Wii PLAY *NINTENDO | NINTENDO | 70%*
La Wii puede jugar peor no por mucho tiempo. Nueve juegos que carecen de profundidad, justificable únicamente por el Wiimando extra que te dan por unos siete euros más.



Wii SPORTS *NINTENDO | NINTENDO | 82%*
No hay opción en cuanto a tenerlo o no, así que menos mal que no es una auténtica mierda. Sencillo, adictivo e incluso puede utilizarlo tu abuela. ¡El primero que probaste!



WING ISLAND *VIRGIN (HUDSON) | HUDSON | 57%*
Más bipolar que biplano: los suaves controles te hacen feliz y la total falta de desafío te hará querer coger la caja de las aspirinas.



WORLD SERIES OF POKER *ACTIVISION | LEFTFIELD | 35%*
Toda la diversión de no jugar en un mundo lleno de humanos que te desafían y de dinero para ganar. Una pérdida de tiempo, básicamente.

TOP 15 DS



LO MEJOR DE **DS** PARA QUE TE GASTES EL DINERO

01



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 9X%

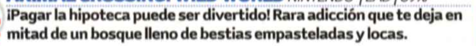
Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con lo mejores puzzles, el mejor en todo. Está a punto de salir en España, y seguro que todo el mundo quiere una copia.

02 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.....



03 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.





04 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
¡Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



05 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



06 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores.



07 CHIBI-ROBO: PARK PATROL *NINTENDO | SKIP | 86%*
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



08 STARFOX COMMAND *NINTENDO | Q GAMES | 85%*
Abandonar las batallas épicas de espadas a favor de una mecánica semiestratégica ha sido un paso en falso: pero resulta rentable.



09 YOSHI'S ISLAND DS *NINTENDO | ARTOON | 85%*
El equipo de XBox Blink The Cat ha metido sus sucias manos en toda una legenda de Nintendo. Y lo ha hecho bien. Muy bien.



10 TETRIS DS *NINTENDO | IN HOUSE | 84%*
La versión "mejorada" del *Tetris* es una sarta de tonterías, pero el modo Wi-Fi multijugador le añade una nueva dimensión a la cosa.



11 HOTEL DUSK: ROOM 215 *NINTENDO | CING | 84%*
Detectives, filetes para cenar y un lugar para jugar a los bolos a media noche. Más libro que juego, pero es bueno pasando las hojas.



12 METEOS *BANDAI | Q ENTERTAINMENT | 83%*
Junta símbolos y mándalos al espacio al son de una melodía tecno. ¡Alucinante!



13 PICROSS DS *NINTENDO | NINTENDO | 83%*
Olvídate de los sudokus, toda la estimulación cerebral que necesitas está en las casillas de *Picross*.



14 METROID PRIME: HUNTERS *NINTENDO | NST | 82%*
Aporta combates de muerte del estilo de *Quake* a la DS, mediante la combinación de la pantalla táctil y los botones que al final te producirán artritis.



15 MARIO KART DS *NINTENDO | IN-HOUSE | 82%*
Un atracción online que fue popular durante mucho tiempo, gracias a su acción instantánea, controles fáciles y la habilidad de hacer trampa como una estúpida culebra.



SUSCRÍBETE A NGAMER

3 REVISTAS POR SÓLO 6,50 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6,50 € (2,15 € por ejemplar). La suscripción estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,50 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

CLAVE REVISTA NGAMER

CON TARJETA DE CRÉDITO

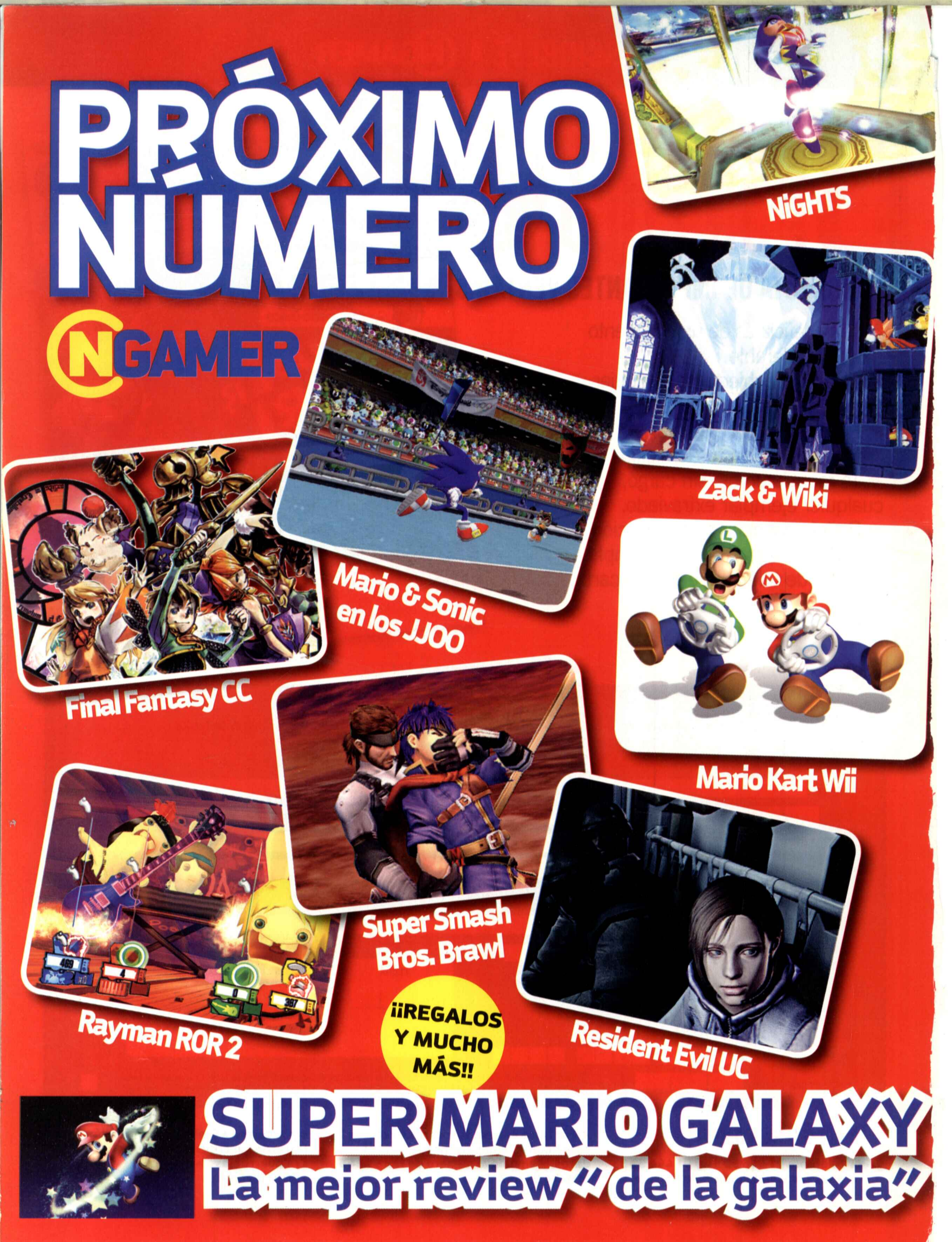
VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.**


PRÓXIMO NÚMERO
NGAMER
NiGHTS
Zack & Wiki
Mario & Sonic en los JJOO
Final Fantasy CC
Mario Kart Wii
Super Smash Bros. Brawl
Rayman ROR 2
Resident Evil UC
¡¡REGALOS Y MUCHO MÁS!!
SUPER MARIO GALAXY
La mejor review "de la galaxia"

TONY HAWK'S
PROVING GROUND

En Tony Hawk's Proving Ground **tú eliges** qué **habilidades quieres aprender**, qué estilo de skate prefieres o cómo se desarrollará la historia. Configura tus habilidades a partir de diversos estilos de skate, **Hardcore, Carrerra** o **constructor**. Domina nuevas habilidades como **Bowl Carve, Nail the Grab** y **Manual, Embestida** y muchas más. Crea **los videos** de tus mejores momentos. Construye los **skatepark** más espectaculares, Compartelos **on -line**. Patina en modo multijudador hasta con 8 más.

Cada Skater tiene una historia. Crea la tuya.

PlayStation 2 | XBOX 360 | Wii
TONY HAWK'S PROVING GROUND

Juego completamente en Castellano

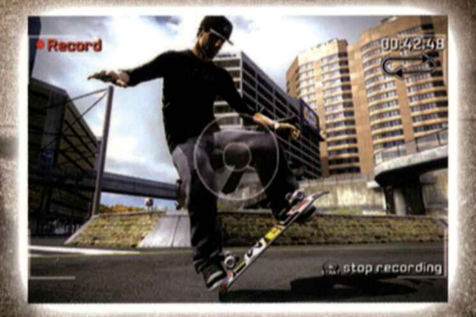
www.thpg.es



Pasa de un jugador a multijugador en línea sin interrumpir la una partida. (1- 8 jugadores on-line)



Convierte el mundo en tu propio skate park. Utilízalos para patinar on –line.



Crea vídeos de skate legendarios con un editor de vídeo repleto de funciones y compartelos on-line.

12+ 16+ www.pegi.info www.pegi.info



PlayStation 2 | PLAYSTATION 3



NINTENDO DS | Wii | NEVERSOFT | ACTIVISION

activision.com